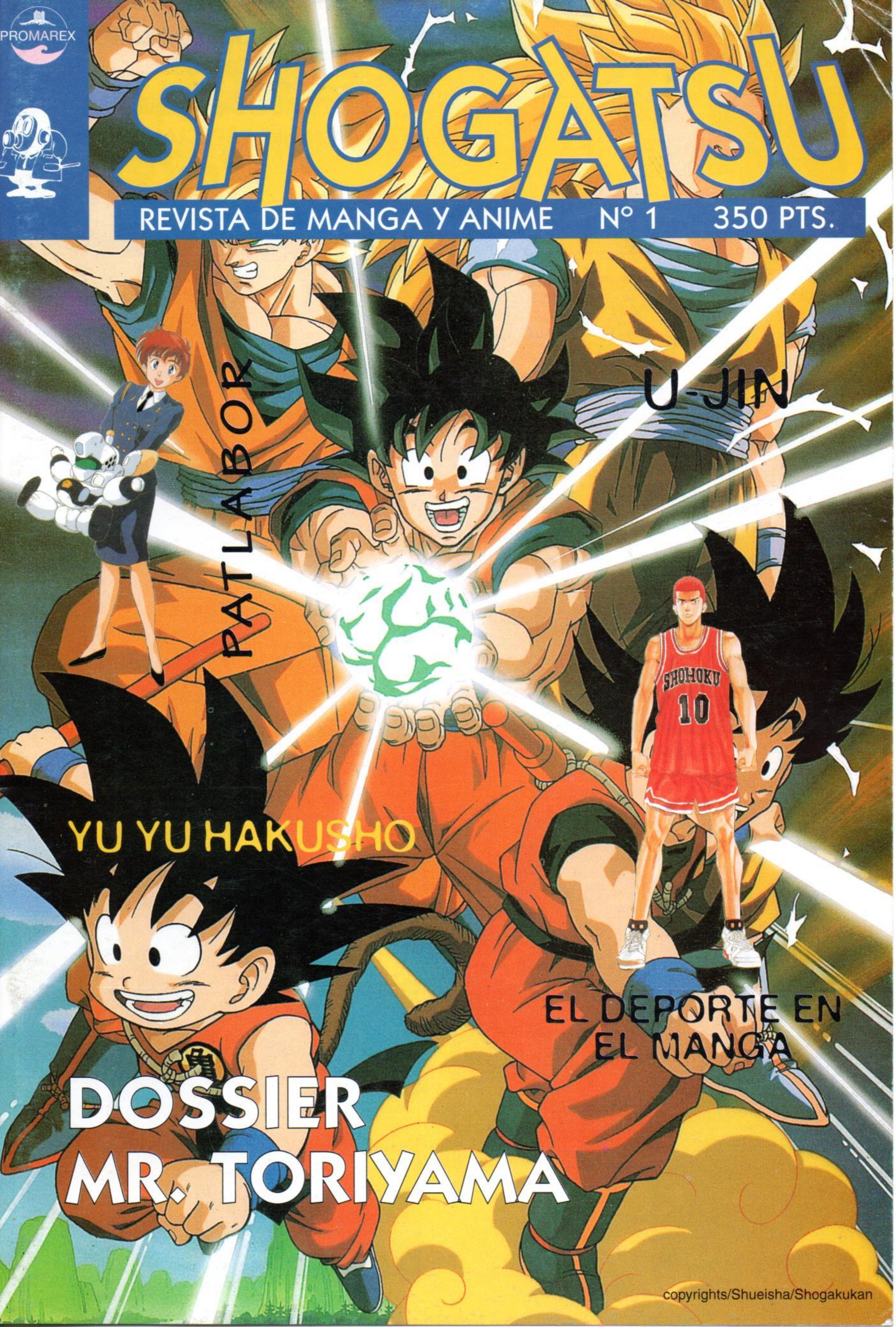
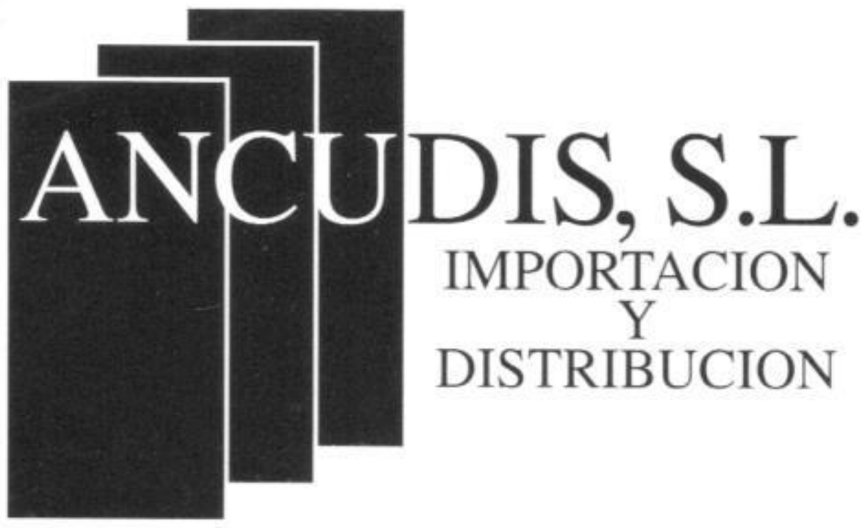

PROMAREX
SHOGATSU
REVISTA DE MANGA Y ANIME Nº 1 350 PTS.
PATLABOR
U-JIN
SHOHOKU
10
YU YU HAKUSHO
EL DEPORTE EN EL MANGA
DOSSIER MR. TORIYAMA
copyrights/Shueisha/Shogakukan



C/. Angel Guimerà, 1 bis
08310 ARGENTONA
(Barcelona)
Tel. (93) 756 08 32
Fax. (93) 756 01 86

IMPORTACION DIRECTA DE JAPON, USA...

DISTRIBUCION A LIBRERIAS Y TIENDAS ESPECIALIZADAS

COMICS
MAGAZINES
TRADING CARDS
FIGURES
BOOKS ILUSTRATION
GADGETS
CARDS GAMES
POSTERS

SUMARIO

Página 1: Portada

Página 2: Sumario

Página 3: Edito

Página 4: Noticias, por Javier Fabra. Breve repaso a las novedades manga.

Página 6: Silent Möbius, por Phoenix.

Página 8: Top Secret, por Javier Fabra.

Página 10: Dossier Akira Toriyama, por Carlos Fernández y Javier Fabra . Diferentes ángulos de visión sobre la obra de Akira Toriyama.

Página 17: Yu Yu Hakusho, por Lex. Otro comentario sobre una de las series que más impacto ha producido en Japón.

Página 19: U-Jin, por Musta. Caliente artículo sobre el autor más aclamando del manga erótico.

Página 20: Fanzines, por Javier Fabra y Carlos Fernández. Analisis sobre el amplio panorama de publicaciones en España.

Página 22: Patlabor, por Javier Fabra.

Página 24: Reseñas, por Javier Fabra, Carlos Fernández y Musta. Comentarios breves sobre los últimos mangas aparecidos en nuestro país.

Página 26: Avance. Imágenes inéditas de Record of Lodoss War, Zenki y Patlabor.

Página 29:Destino: Japón, por Jose Sedano. Breve comentario sobre las costumbres y tradiciones japonesas.

Página 31: Salón del Manga, por Javier Fabra y Carlos Fernández.

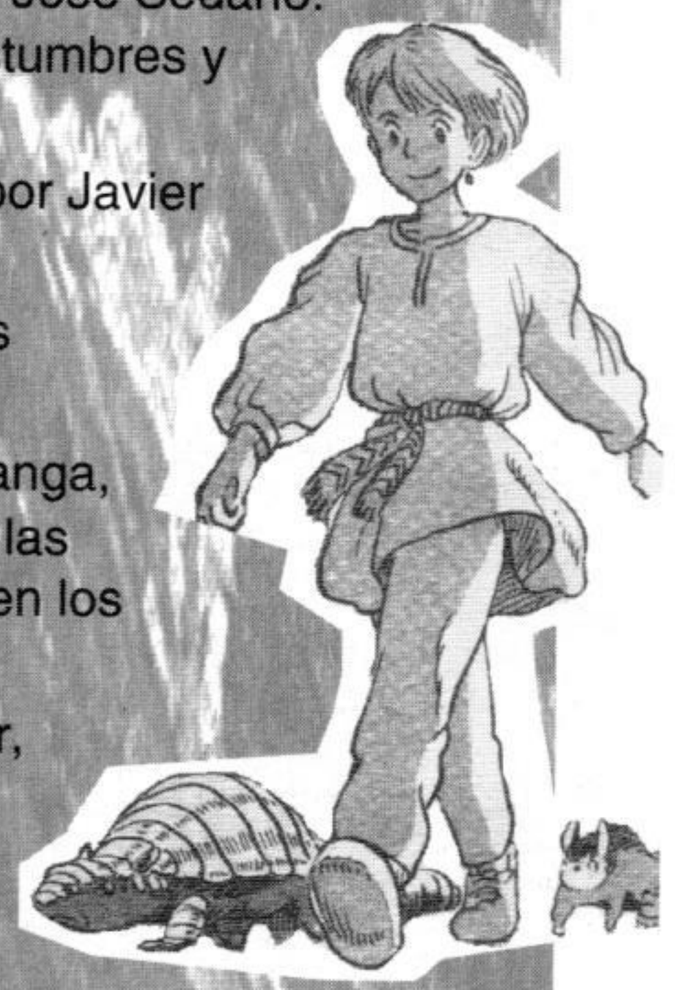
Página 33: Opinión, por Carlos Fernández y Eduardo Izaguirre.

Página 34: El deporte en el manga, por Javier Fabra. Un repaso de las series cuya temática se centra en los deporte.

Página 37: Cómic El Despertar, por Jose Sedano.

Página 45: Correo, por Carlos Fernández

Página 48: Contraportada



Se reconocen en todo momento los copyrights de las ilustraciones aquí contenidas.
Bastard!! © Kasushi Hagiwara/Shueisha.
Record of Lodoss War ©Ryo Mizuno-Yoshihiko Ochi/Dragon Comics.
U-Jeune ©U-Jin/ Norma Comics
Dr.Slump ©Akira Toriyama/Shueisha.
Dragon Ball ©A.Toriyama-Bird Studio/Shueisha.
Yu Yu Hakusho ©Yoshihiro Togashi/Shueisha.
Sueños ©Javier Sánchez/Glénat Ediciones.
3x3Ojos ©Yuzo Takada/Kodansha.
Zenki ©K.Tani-Y.Kuraoiwa/Shueisha.
Patlabor©M.Yuuki/Shogakukan
Eater ©M. Usune/Shueisha
Captain Tsubasa y Chibi ©Y. Takahashi/Shueisha
Slam Dunk ©T. Inoue/Shueisha
Ashita no Joe ©A.TAkamori&T.Chiba/Kodansha
Nausicaä ©H. Miyazaki/ Animage
Silent Möbius ©K. Asamiya/ Kadokawa Shoten

EDITO

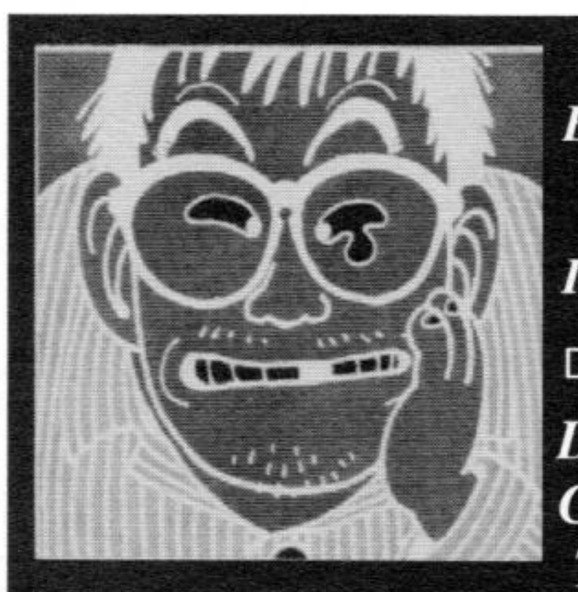
Animanga ha muerto. Los nuevos tiempos han obligado a replantearse la estructura y la forma de presentar la información al lector. Y todo este reajuste pasaba por cambiar el estandarte, la insignia que denotase el espíritu renovador de la revista. Y para expresar este "nuevo año" para una nueva publicación, que mejor que Shogatsu.

Como se desprende de la portada, este número está centrado en un autor, Toriyama, y en su obra más genial, Dragon Ball, la cual finalizó "definitivamente" en mayo del pasado año. Todo ello ampliado en un extenso dossier. Además, noticias, curiosidades y comentarios sobre el amplio mundo del manga.

Esperamos que este número sea de vuestro agrado, que al fin y al cabo es lo que pretendemos. Y, ya de antemano, rogamos disculpeis los posibles fallos, que a buen seguro no serán pocos.

En definitiva, Animanga ha muerto. Ha nacido Shogatsu.

La Redacción



Edita y produce: PROMAREX (Serveis Editorials)
C. Gran, 78 - 08310 ARGENTONA

Impresión: Gràfiques Maculart, S.A.

Depósito Legal: B-15889/96

Director: Jose Sedano ***Subdirector:*** Carlos Fernández
Coordinación y maquetación: Javier Fabra
Traductora: Asuka Zenzai

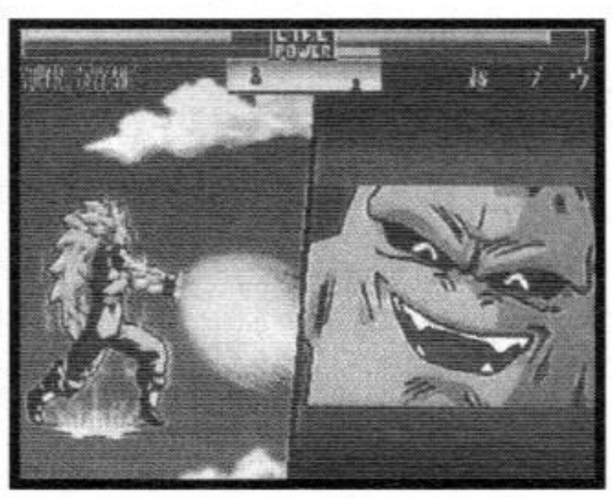
Colaboran en este número: Carlos Fernández, Musta, Lex, Javier Fabra, Raul Guirós, Eduardo Izaguirre, Asuka Zenzai, Jose Sedano y Phoenix.

La redacción no comparte necesariamente las opiniones vertidas por sus colaboradores.

SUMBUNI NOTICIAS

•El canal francés MCM, visible en algunos puntos de España (ocupando la banda donde anteriormente se captaba Galavisión), emite esporádicamente (normalmente a partir de las 22:00 h.) series japonesas y OAV's (como Final Fantasy, Dragon Ball, Touch y Genocyber) dentro del espacio televisivo Mangazone. Algunos de estos OAV's están doblados al francés y otros subtitulados. Esta es sin duda una gran noticia para el ávido otaku no video, que podrá gozar de ánimes inéditos en la península (y, además de anime, ofrecen una variada programación musical).

•Los fans de Dragon Ball que posean una Saturn o una Playstation estan de suerte. Para estos dos sistemas de última generación acaba de aparecer el DBZ, juego ya conocido por sus anteriores versiones para Megadrive y SuperNintendo. La adaptación para SegaSaturn incorpora el splitscreen que ya aparecía en las versiones de 16bits, en esta ocasión mejorando aquel movimiento sumamente brusco, los sprites y los escenarios mucho más cuidados,una nueva opción para poder jugar en 3D y el modo Satan. El CD de Playstation posee las mismas características en lo referente al intro, pero difiere de la adaptación para Saturn en el apartado gráfico, selección de jugadores (22 frente alos 27 de SegaSaturn) modos de juego. Ambos juegos no han salido todavía en versión PAL pero pueden ser adquiridos de importación.



•Ojeando en el mercado de la importación se puede encontrar trabajos interesantes, como Eater, un manga de Masatoshi Usune que centra la acción en unos extraños bichos (muy al estilo de Toni Takezaki) que siembran el pánico y la destrucción allá por donde pasan. El nivel gráfico de este manga, sumamente detallista, es muy alto. Lo más curioso es que la edición en formato tomo que se puede adquirir por estos lares no es, como cabría esperar, la japonesa (la de Shueisha), sino la china (editada por Li Comics).

•Como viene siendo habitual en los últimos años, durante la primera quincena de mayo (del 9 al 12) tendrá lugar el Salón Internacional del Cómic de Barcelona. Como siempre, allí nos veremos.

NOTICIAS

•Como novedades editoriales de cara al próximo Salón del Cómic de Barcelona, Norma ultima la edición del tan esperado manga La leyenda de la Madre Sarah, en una colección de seis números de cien páginas aproximadamente cada uno y, según se rumorea, el fiasco editorial de DNA^2.

•¡Manga hasta en chicles! Como ya ocurriera con otros fenómenos sociales anteriores (véase Sensación de Vivir y las Barbies esas), Manga Video ha recurrido a la goma de mascar (barata e insabora, por cierto) para auxiliar a sus arcas.

•Aquellos fans del manga que posean un PC con módem están de suerte. Ya es posible conectar con una BBS dedicada casi en exclusiva al cómic japonés, en la cual se facilitan noticias, ilustraciones ... La BBS en cuestión es Ora:cle y se puede acceder a ella por, entre otras, estas líneas: 4560672 y 4501703.

• Canal + se lanza de lleno a la aventura del anime. La emisón de títulos de tanto renombre como Akira o Record of Lodoss War abre un posible camino de esperanza para que sigan emitiendo más producciones animadas japonesas con relativa frecuencia, si bien es cierto que una vaca no es lo mismo que un camello.

•La compañía japonesa Sega ha firmado un convenio de colaboración con BanDai para la realización de varios títulos manga famosos para su sistema SegaSaturn

•La última película de Dragon Ball, Saikyo he no michi, estrenada en estas fechas, vuelve a retomar la historia desde sus orígenes. La historia, que se ve respaldada por las últimas técnicas de animación existentes, resume los primeros volúmenes del manga de Akira Toriyama: el encuentro de Songoku con Bulma y la lucha contra la Red Ribbon Army.

• Hace poco tiempo que Norma Editorial dio a conocer el fallo del jurado que componía el 2ºConcurso de Manga. El primer premio fue para Jose María reyes (Cádiz), el segundo para Carolina Cuenca García (Madrid) y el tercer ganador fue Pablo Augusto Santander (Santiago de Chile).

SILENT MÖBIUS

Corría el año 1988 cuando un tal japonesito llamado Kia Asamiya comenzó a publicar en Mayo del mismo año, el manga Silent Möbius en una revista sobre el tema llamada Comic Comp.

La trama de este manga, aunque liosa es bastante original: corre el siglo XXI (año 2023), los niveles de polución en la Tierra son alarmantes, la lluvia ácida y demás consecuencias azotan a toda la población; sobre este escenario, van apareciendo desde el año 2000 numerosas y extrañas criaturas, son los "Youma", "Lucifer Hawks" o "Gavilones de Lucifer", como gustéis; dichos seres provienen de un universo paralelo (Némesis) a través de un agujero dimensional y su objetivo es pasar unas vacaciones pagadas en la acogedora Tierra, pero como espantarían al turismo, las autoridades tuvieron que crear un cuerpo especial destinado a combatir a estos bichos tan feos. Dicho cuerpo se llama AMP, "Attacked Mystificacion police", que en cristiano quiere decir: "Policía de ataque contra el mito de lo exotérico" (nunca se me ha dado muy bien traducir); pues bien, este departamento está formado por 5 grandes Super-Guerreros (después serían 6):

-Rally Cheyenne: Aunque tenga apellido de indio, es la jefa del AMP, misteriosa, espléndida y con personalidad de líder. Más tarde se descubrirá que en realidad es un Youma.

-Katsumi Liqueur: es, sin duda alguna, la componente más importante del grupo, está dotada de poderes sobrenaturales y ha heredado de su padre una enorme espada con vida propia llamada (atentos) Grosspolina...

-Kiddy Phenil: a ésta, debido a un accidente en el que recibió una bala por cada centímetro cuadrado, la ciencia ha convertido su cuerpo en una especie de cyborg con patas que le dota de una fuerza sobrehumana, sobrenatural, sobresaliente... y todo lo que empiece con sobre.

-Nami Yamijuno: el nombre más cursi para la componente más ridícula del grupo. Tiene poderes sobrenaturales (joder con el sobre) maneja muy bien el sable y siempre va con Kimono.

-Lebia Maverick: es la encargada de la infraestructura del equipo.

-Yuki Saiko: es la "lista" del grupo (sus lacitos y pajaritas en el pelo son inconfundibles), posee poderes sobrenaturales y todas esas gaitas.

Pues bien, el guión hay que reconocer que tiene originalidad (si bien me recuerda un poquito a Dominion, Appleseed, 3x3 Ojos, Akira ... pero nada es perfecto). El apartado gráfico

también es digno de mención, como biene siendo habitual en las obras de Asamiya. Los mostruos que aparecen en la obra guardan un cierto parentesco a los de Yuzo Takada (3x3 Ojos).

El autor, Kia Asamiya, se dió a conocer con en nuestro país con Gunhed, publicado por Planeta hace ya tiempo. Otras de sus importantes obras (Dark Angel y Compiler) también han cosechado un éxito relativo.

Silent Möbius también tiene una versión animada, aparecida en forma de dos películas: Silent Möbius The Motion Pictures I y II, aparecidas en un intervalo de tiempo de un año entre ellas (Estudio Tron). Finalmente, la recopilación en 5 volúmenes (de unas 200 páginas cada uno) ha sido publicada por Kadokawa Shoten.

Bueno, ¿a que todo lo anterior suena muy bonito? Pues bien, lo que nos ha traido Norma a España es una chapuza. Para mí (y siento decirlo) es uno de los peores mangas publicados en nuestro país. Realmente hay que reflexionar un poco antes de invertir el capital económico comprando esta serie.

Y hasta que aparezca la continuación de Silent Möbius(con un nuevo formato), Norma nos deleitará con Möebius Klein, obra que cronológicamente se podría situar antes de la que se crease el AMP y que será editada en formato de novela gráfica.

Phoenix

DRAGON BALL ES NAZI. ¡¡OH SÍ!!, Y HEIDI NINFÓMANA Y DORAEMON HEROINÓMANO

Cualquiera de estas tres afirmaciones resulta más que inverosímil.

Decir, como dicen las malas lenguas, que Dragon Ball propugna los ideales nazis y que su autor, Toriyama, tiene una ideología política más que reprochable es, cuanto menos, ridículo.

Y los que sostienen estas tesis se basan en unos cimientos muy pantanosos. Es cierto que un supersaiyajin, perteneciente a la estirpe, supuestamente, más poderosa de la galaxia, se caracteriza por tener un cabello rubio y erizado, así como los ojos azules. Como es igualmente cierto que en el último OAV de Dragon Ball aparece el propio Hitler.

Ahora bien, que estas características coincidan con el ideal de la raza aria no quiere decir absolutamente nada. Simplemente puede ser eso, coincidencia.

La apariencia de un saiyajin en su estado normal siempre ha sido la de un personajes de pelo moreno y ojos negros. Cuando aumenta su poder hasta alcanzar el estado de supersaiyajin se produce en él un abismal cambio, un cambio que el dibujante debe encargarse de matizar de tal forma que no exista la duda sobre si se trata de un super o normal saiyajin.

Y para resaltar esa transformación nada mejor que un nuevo "look" radicalmente opuesto al anterior. Si era moreno, será rubio; si tenía ojos negros, ahora azules.

En cuanto al pelo, los saiyajins siempre se han caracterizado por su chocante cabellera, incluso los han habido que, aún siendo morenos, ya tenían el pelo sumamente erizado (que mejor ejemplo que Veejeta).

Y sí, Hitler aparece en el OAV, pero cabría resaltar de qué forma (junto con los peores enemigos de la humanidad que han existido y ridiculizado).

Y por si aún alguien albergase dudas, hay más argumentos que echan por suelo la teoría nazi. ¿Qué miembro de la raza aria ayudaría a un indio y a su familia? (como hizo Songoku con Upa).

En fin, veo más factible la asociación Doraemon-heroína que la relación Dragon Ball-nazismo.

Javier Fabra

Cada vez son más los fanzines interesantes que pululean por las tiendas especializadas, que número a número contribuyen a consolidar más todavía el movimiento manga español. El buen fanzine, vehículo de contacto por antonomasia de los fans, vuelve a estar de moda.

LOS FANZINES

PLANETA AGOSTINI

Cuando parecía que estaba ahuyentando la mala fama que se había ganado en relación a sus ediciones de mangas con presentaciones más cuidadas en sus nuevas colecciones, Planeta vuelve a caer en las ediciones basura con los tomos recopilatorios de Dragon Ball. Detrás de sus satinadas tapas se esconde una chapuza monumental: con objeto de abaratar costes, las páginas de estos tomos se han reducido de la plancha de la primera edición española, consiguiendo así arruinar los grises originales, convertidos ahora en cúmulos de negros.
Y demos gracias porque se hayan dignado a cambiar las insultantes onomatopeyas del original español.

EL MANGA EN ESPAÑA ¿ MODA CADUCA O MERCADO INAMOVIBLE?

Heidi y Marco se olvidaron rápidamente. Mazinger Z y Gatchaman engancharon a infantes de todo el país pero tampoco consiguieron abrir paso a sus compatriotas coetáneas. Akira y Dragon Ball (fundamentalmente) lograron alcanzar esa difícil meta e introdujeron paulatinamente series niponas, tanto animes como mangas. Prepararon el terreno para la "mangamanía". El mercado español de cómic veía como una nueva corriente pictórica venida de la otra parte del planeta conseguía lo que otras no habían logrado: crear nuevos lectores de tebeos y enganchar a los compradores de otros tipos de comics. Toda una proeza.
Y es que, hoy por hoy, el mercado del manga y el anime goza de una estupendísima salud (como demuestra el hecho de que cada día sean más las revistas y fanzines, o las convenciones ...). Todo lo que proviene de Japón vende, y mucho. Los más pequeños se lo pasan en grande con Doraemon; los chavales flipan con Songoku y cía.;adolescentes españoles alucinan con las desventuras de Yota Moteuchi o la familia Tendo; y los más mayorcitos invierten buena parte de su salario con mangas como los anteriores o de otra índole. Actualmente hay mercado para todas las edades.
Pero la incógnita se presenta al intentar predecir, como si de pitonisas se tratase, el futuro, al intentar visionar el mercado del cómic en la España del siglo XXI. ¿Seguirá el manga en lo más alto? o, por contra, ¿se habrá olvidado la locura japonesa? Decirlo a ciencia cierta resulta imposible y lo único que podemos hacer es especular, plantear hipótesis que pueden ser o no ciertas.
Si observamos tiempos pasados y recordamos lo ocurrido con otros tipos de comics, que fueron perdiendo lentamente compradores y desertificando el mercado, cabe esperar que con el cómic japonés la historia no será muy diferente.
Aunque también se puede argumentar en pro de su continuidad que el manga ha pegado muy fuerte, cosa que no hicieron otros, y es mucho más comercial.
Personalmente me inclino en pos de la postura más pesimista. Dudo mucho que los Toriyama, Katsura u otros tantos puedan mantener un nivel de ventas aceptable durante los próximos años. Y lo mismo en cuanto a la animación japonesa. Quizá este proceso de decadencia se relentizase si no se satura el mercado español de obras japonesas y se dosifican un poco más.
Japón, el rey Midas que convierte en oro todo lo que toca, tiene los dias contados en nuestro país (aunque ojalá me equivocase).

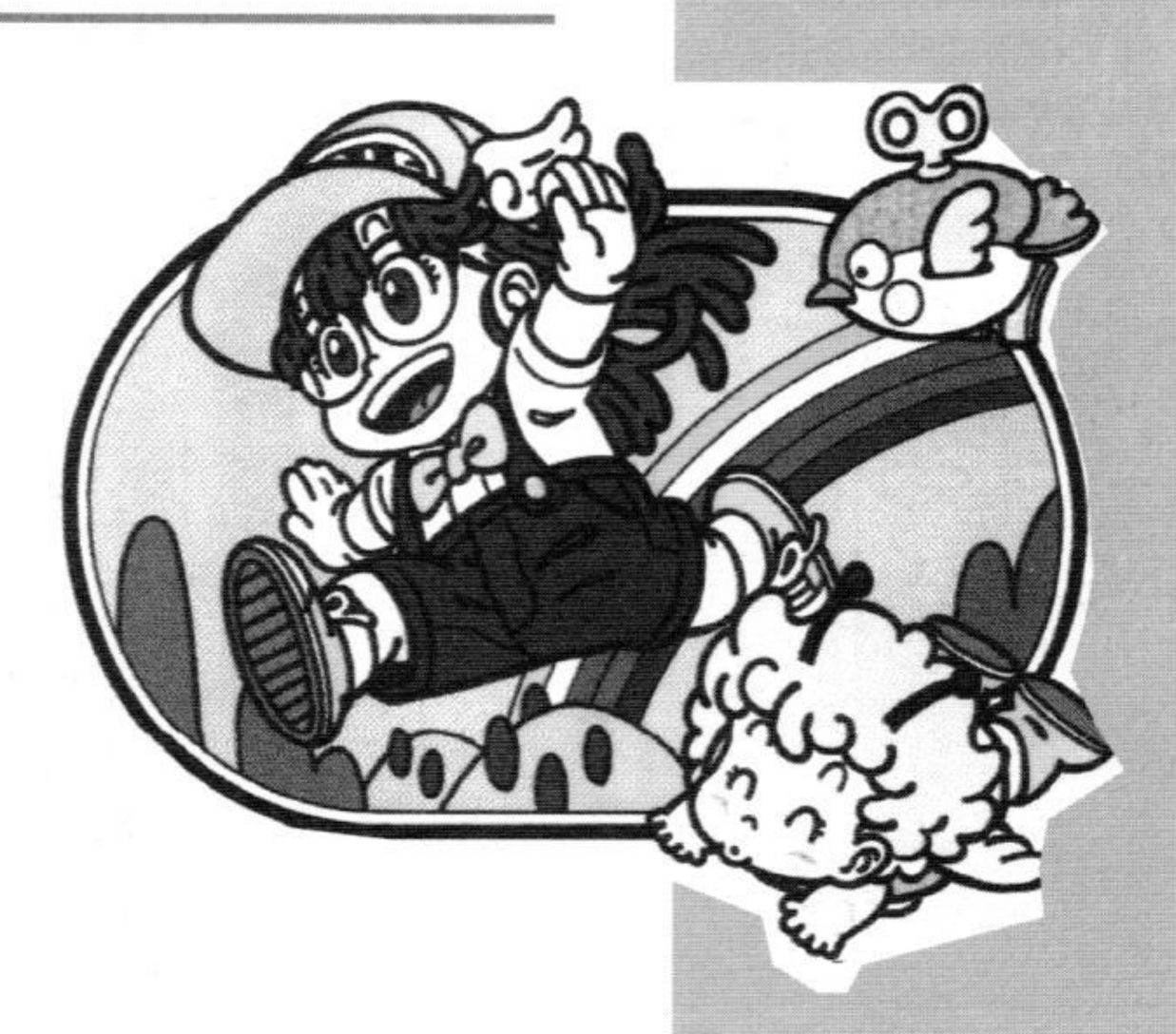
Javier Fabra

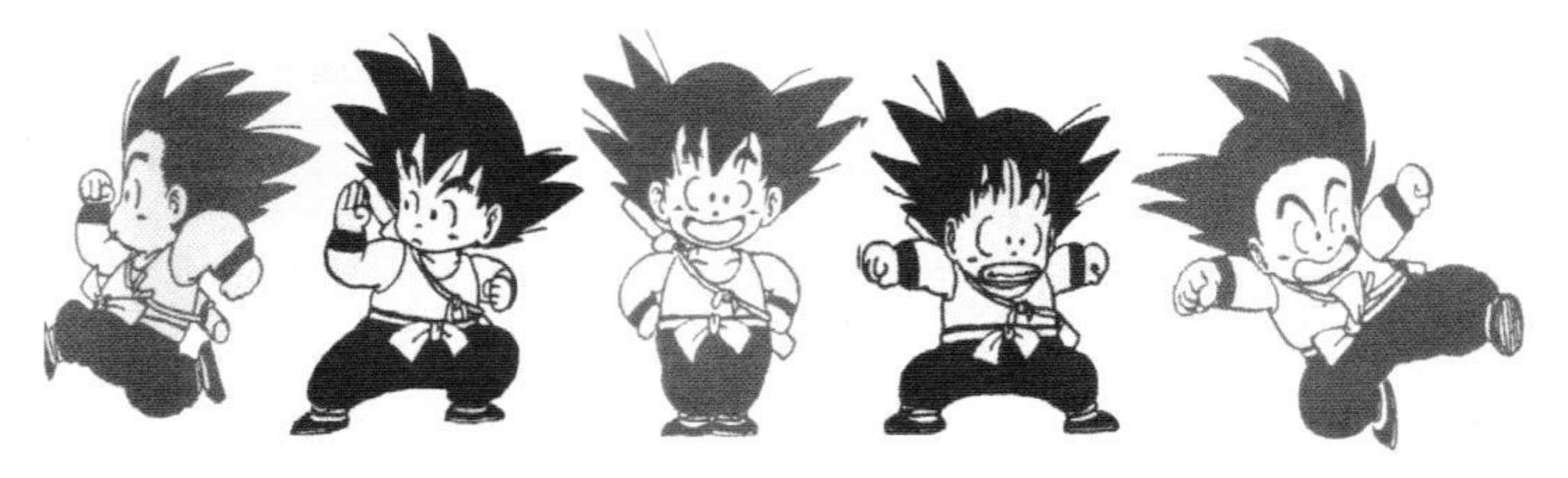
AKIRA TORIYAMA

POR CARLOS FERNANDEZ

Realmente, hablar a estas alturas del señor Toriyama resulta en sí un poco paradójico. A lo largo de nuestros cuatro números sus creaciones han estado siempre presentes, su magna obra, Dragon Ball, ha sido objeto de minuciosos análisis, hemos reseñado sus películas, publicado páginas del manga original, - elaborado novedosos avances, tenemos en mente sacar a la luz un juego de Rol basado en tales aventuras e incluso nuestro acercamiento al submundo del manga es debido a ella.

Dragon Ball, Dragon Ball, siempre lo mismo, el enorme éxito de esta saga nos ha arrastrado junto a ella obligándonos a dejar de lado otras de sus creaciones, llegando a ser más importante que su propio autor. Es en este momento, cuando las páginas del manga de Dragon Ball han visto un " final definitivo", cuando hemos pensado en ofreceros un repaso a la vida y obra de este mítico autor.

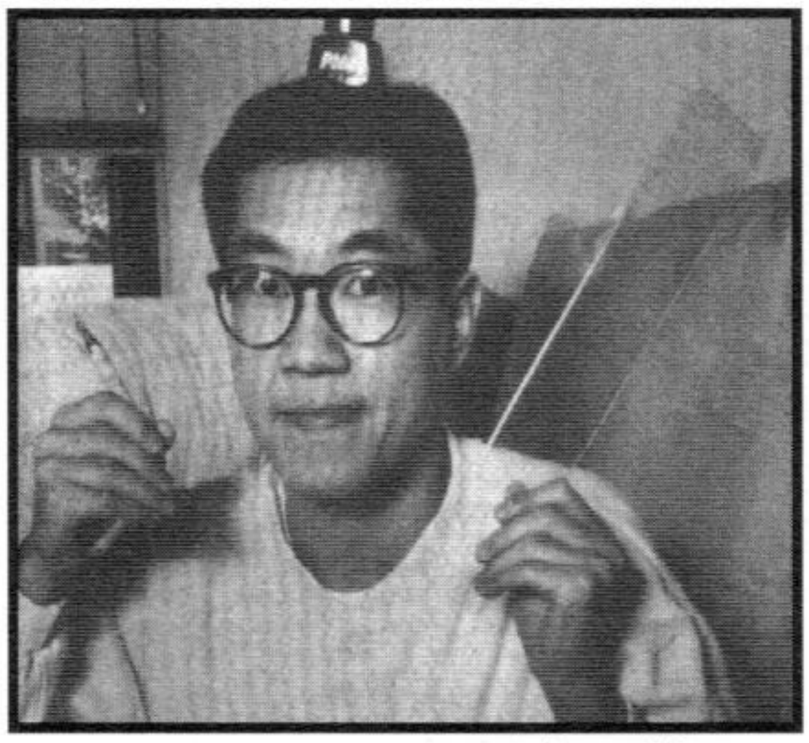




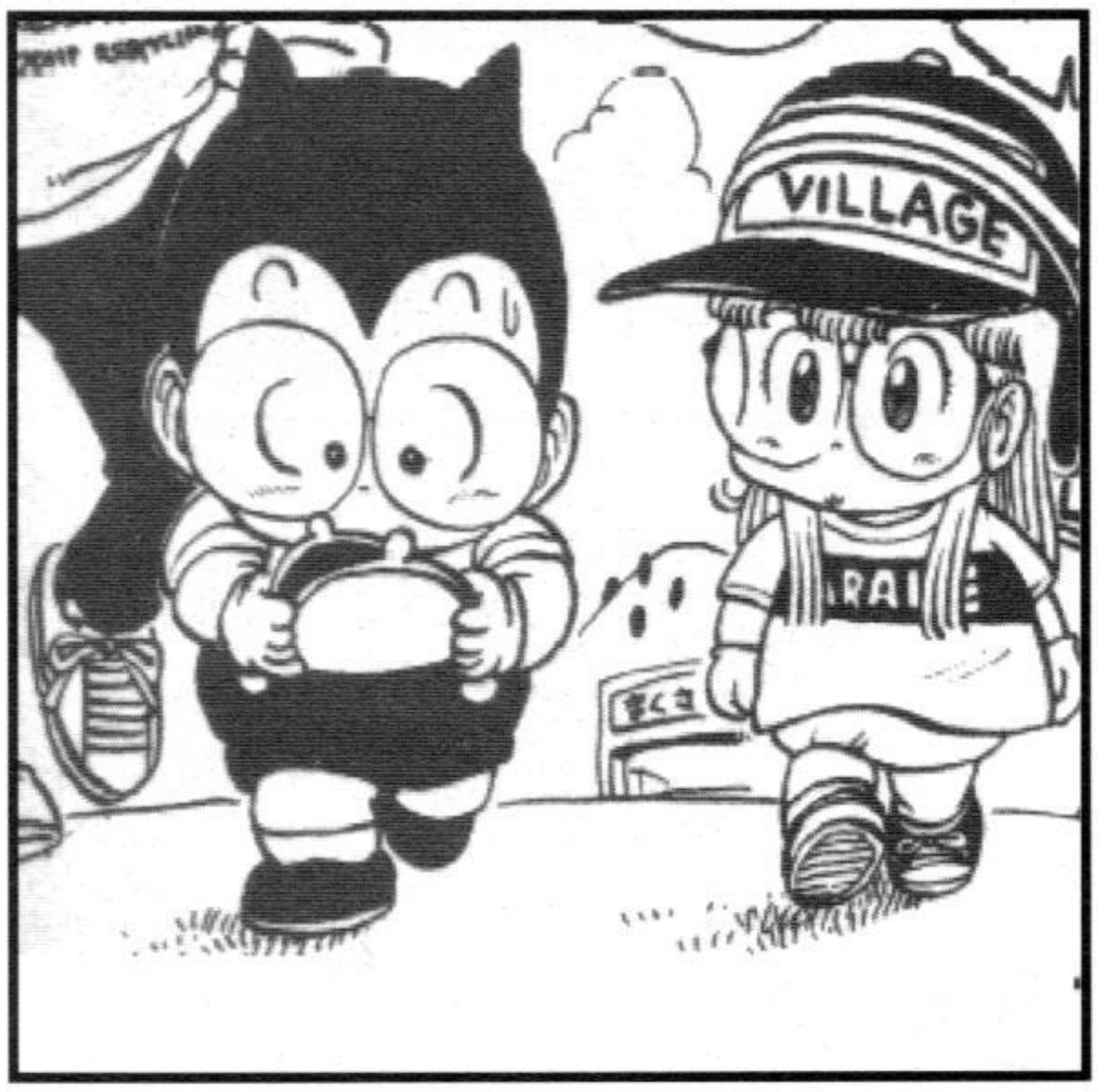
Biografía

Akira Toriyama nació un soleado 5 de abril de 1955 en Japón, concretamente en Aichi, cerca de la capital Nagoya, está casado y tiene dos hijas, un perro y un gato. Desde siempre, a Akira Toriyama le han interesado los trabajos de expresión artística, por lo que a los diecinueve años, en 1974, ingresó en la Escuela Superior de la Prefectura Industrial y poco tiempo después comenzó a trabajar en una empresa de diseño publicitario ocupando sus ratos libres en lo que entonces era su hobby preferido: dibujar.

No fue hasta 1978 cuando publicó su primer trabajo de lo que sería una larga y exitosa



carrera como mangaka. Me estoy refiriendo a Wonder Island, una especie de Dr. Slump elevado al cuadrado en el que ya se podía dislumbrar el ingenio y la enorme imaginación que era capaz de desplegar este autor. El argumento (por llamarlo de alguna manera) se sitúa en una isla muy particular, algo así como un mundo al revés con un ir y venir de personajes que, posteriormente, tienen lugar en el Pueblo del Pingüino junto al Dr.Slump y compañía.



Dr.Slump

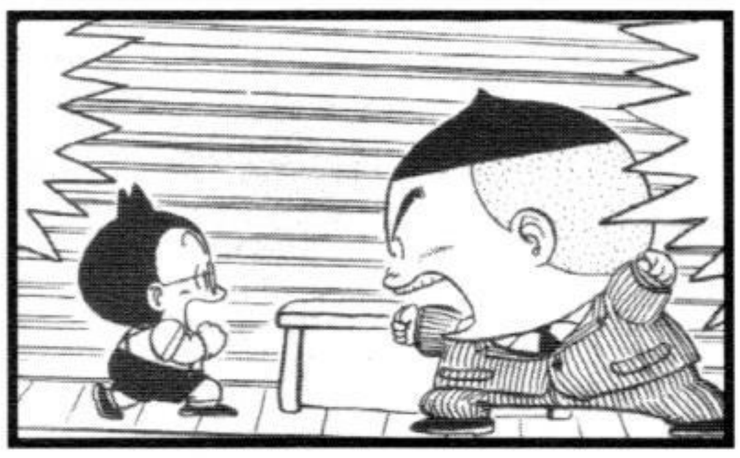
Después de varios trabajos fallidos, Toriyama consigue el reconocimiento de fans y, por consiguiente, de editores gracias a su Dr.Slump.

La obra, publicada en enero de 1980 en el Weekly Shonen Jump de Shueisha, es una muestra muy clara de que la imaginación de un genio no tiene límites, que puede ser capaz de evadir el realismo monótono y un tanto insípido de este mundo para llegar a su propio rincón paródico y divertido de la galaxia.

Toriyama crea, bajo el rótulo de Penguin Village, un submundo hermético al exterior en el que convive la fauna más interesante que jamás haya existido.

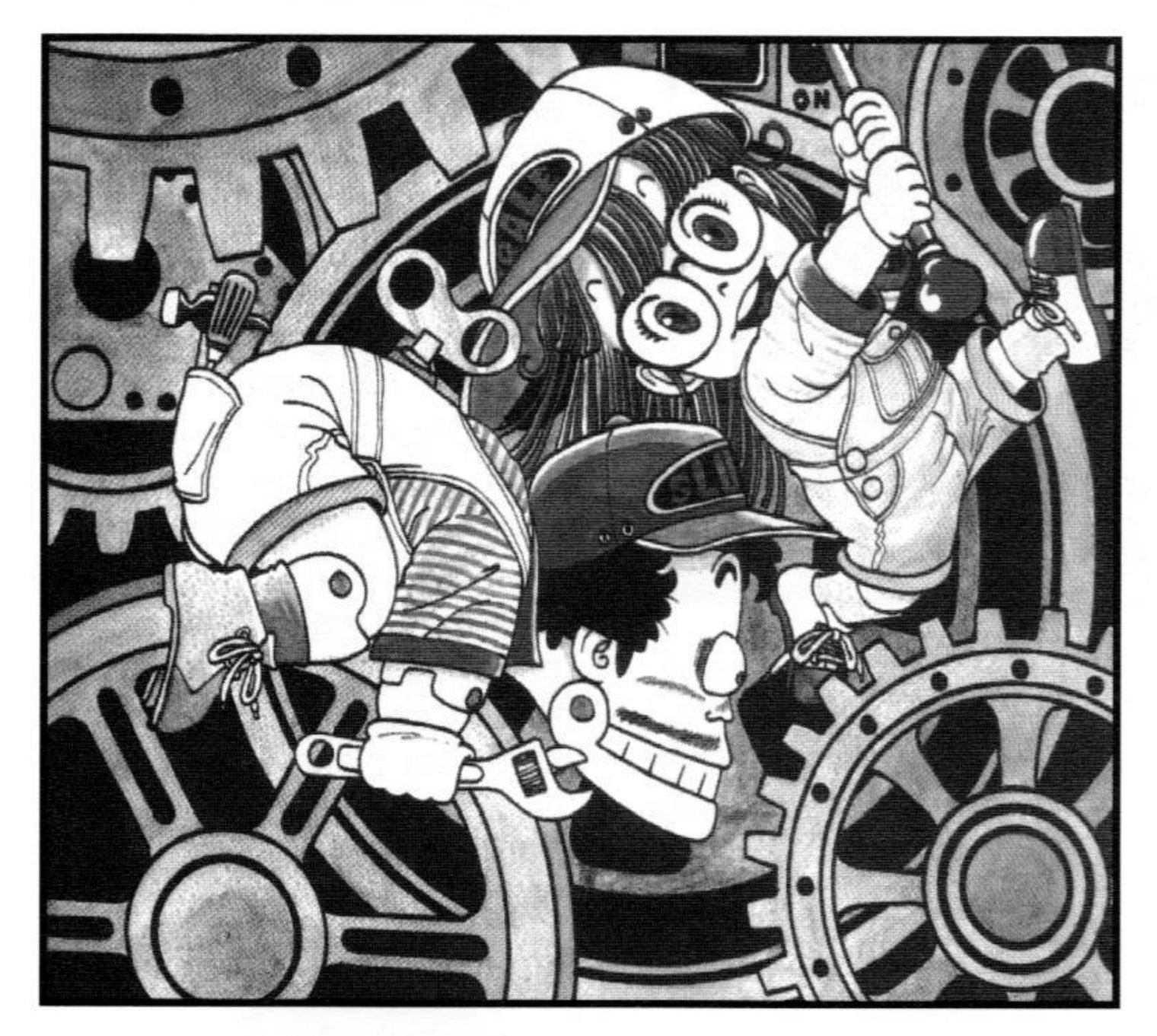
Los habitantes de este pequeño pueblo demuestran, entre gags, su muy definida e intransferible identidad. La trama argumental gira alrededor de un inventor un tanto verde, Senbe Norimaki, y su más célebre creación, el semiingenuo robot Arale. Estos dos personajes principales están arropados en todo momento por una larga lista de "secundones", como Gatchan, la señorita Yamabuki, Taro y Pisuke, los robots del Dr.Mashirito (de entre los cuales destaca Obotchaman, androide enamorado de Arale Norimaki), Akane... además del propio Toriyama, que acaba siendo habitual.

En esta obra es muy frecuente encontrar alusiones a la cultura occidental del momento, sobretodo del cine, al cual Toriyama es un gran aficionado.



Arale y Cía., superdeformados al estilo Toriyama, se han dejado ver en 18 tomos recopilatorios, publicados hasta 1984 (convertidos en 245 episodios televisivos de la mano de la Toei Doga) y 7 OAV's (también de Toei).

En febrero del 93 comenzaron a publicarse nuevas aventuras de Dr.Slump en la revista mensual Virtual Jump, esta vez en color. En esta ocasión Toriyama asume el puesto de supervisor,dejando como



encargado de la serie al dúo formado por Katsuyoshi Nakatsuru (dibujo) y Takao Koyama (guión). Esta nueva deja bastante que desear a su antecesora. Aunque el parecido entre el Dr. Slump de Toriyama y el de Nakatsuru y Koyama sea obvio, al de estos últimos les falta detallismo argumental surrealista, sobrio e interesante, características propias de Akira Toriyama.

Javier Fabra

Inmediatamente después de finalizar esta obra, apareció el primer episodio de Dragon Ball en las páginas del Shonen Jump; en un principio esta obra no era más que otra de las habituales creadas por Toriyama, pero a medida que ésta avanza, y quizá por el gran éxito que iba logrando, el autor se ve obligado a buscar una trama argumental con la cual poder desarrollar más extensamente este manga (¿nos ha dado la sensación de que Toriyama se iba inventando la historia a medida que ésta avanzaba?). Lo cierto es que Toriyama se ha ido convirtiendo en un verdadero esclavo de su propia creación. El éxito logrado ha condicionado en mayor o menor medida su obra. Las situaciones absurdas que tan numerosas eran en Dr. Slump y en la primera parte de Dragon Ball van disminuyendo a medida que ésta progresa; el erotismo light, (tan criticado por algunas asociaciones escandalosas), prácticamente desaparece al paso de las páginas, con virtiéndose Dragon Ball en una serie de espectaculares enfrentamientos entre las fuerzas del bien y del mal con destrucción de planetan incluida, (afortunadamente, en la última parte, Dragon Ball ha recuperado parte de la originalidad de la primera); sin embargo, este manga sigue teniendo ese magnetismo inculcado por un gran genio, Toriyama, que le ha hecho triunfar.

Obras menores

Akira Toriyama es uno de los autores más polifacéticos de nuestros días; a su pasión por las maquetas se une su colaboración como diseñador de personajes de numerosos videojuegos, ("Dragon Quest", "Chrono Trigger", etc.), pero a lo largo de su obra cabe destacar, aparte de Dr. Slump y Dragon Ball, una serie de obras cortas (que van desde las 3 hasta las 45 páginas) publicadas la mayoría en números especiales del Shonen Jump y posteriormente recopiladas en una colección de tomos, "Akira Toriyama Maru Sakugekijo", editada por Shueisha.

La primera de ellas es la ya nombrada **Wonder Island** que podría considerarse como un ensayo de Dr. Slump, con su isla, sus parodias y su ir y venir de multitud de personajes.

Today's Highlight Island: Con un tema tan trivial como es el dolor de muelas de un joven habitante de la isla Highlight, Toriyama crea esta historia para un número especial del Shonen Jump en el 79.

tive, Tomato, que atrae el desastre allá por donde pasa.

Pola & Roid: este, aunque parezca el nombre de una cámara fotográfica (lo cual denota el gusto de Toriyama por los juegos de palabras) es, con 45 páginas, la historia corta más larga (valga el oxímoron) de más éxito. La trama comienza cuando Pola encarga a Roid, un taxista galáctico, un difícil encargo: liberar a su planeta del malvado reino impuesto por una perversa regina. Un guión al estilo Toriyama, unos monstruos de la misma factoría y mucha imaginación condujeron a esta serie a un relativo éxito.

Escape: también llamada Fleche Jump. Este cómic es el más parecido al del prototipo de superhéroes americanos. A diferencia de las demás historias cortas, ésta tiene un guión racional en el que apoyarse. Interesante.

Mad Matic: parodia al famoso Mad Max americano. Cuenta las correrías de Mad junto a una tal Nivea (como el champú), otra tal Muhi (esta vez se trata de una crema antiinflamatoria) y una especie de zorrito con alas contra un ejercito que atiende bajo el nombre de Gun Gun, ya que tienen que custodiar a lo que parece un peligroso dragón que está dentro de una nevera portátil (made in Toriyama).

Pink & Blue: Una de mis favoritas; Pink es una niñita alocada a lo pitufo con el pelo rosado algo traviesa que está enamorada de Blue. Historia a lo ecológico que fue adaptada en una película junto a otras dos en el "Akira Toriyama: The World" (el libro es otra cosa), producida por la Toei.

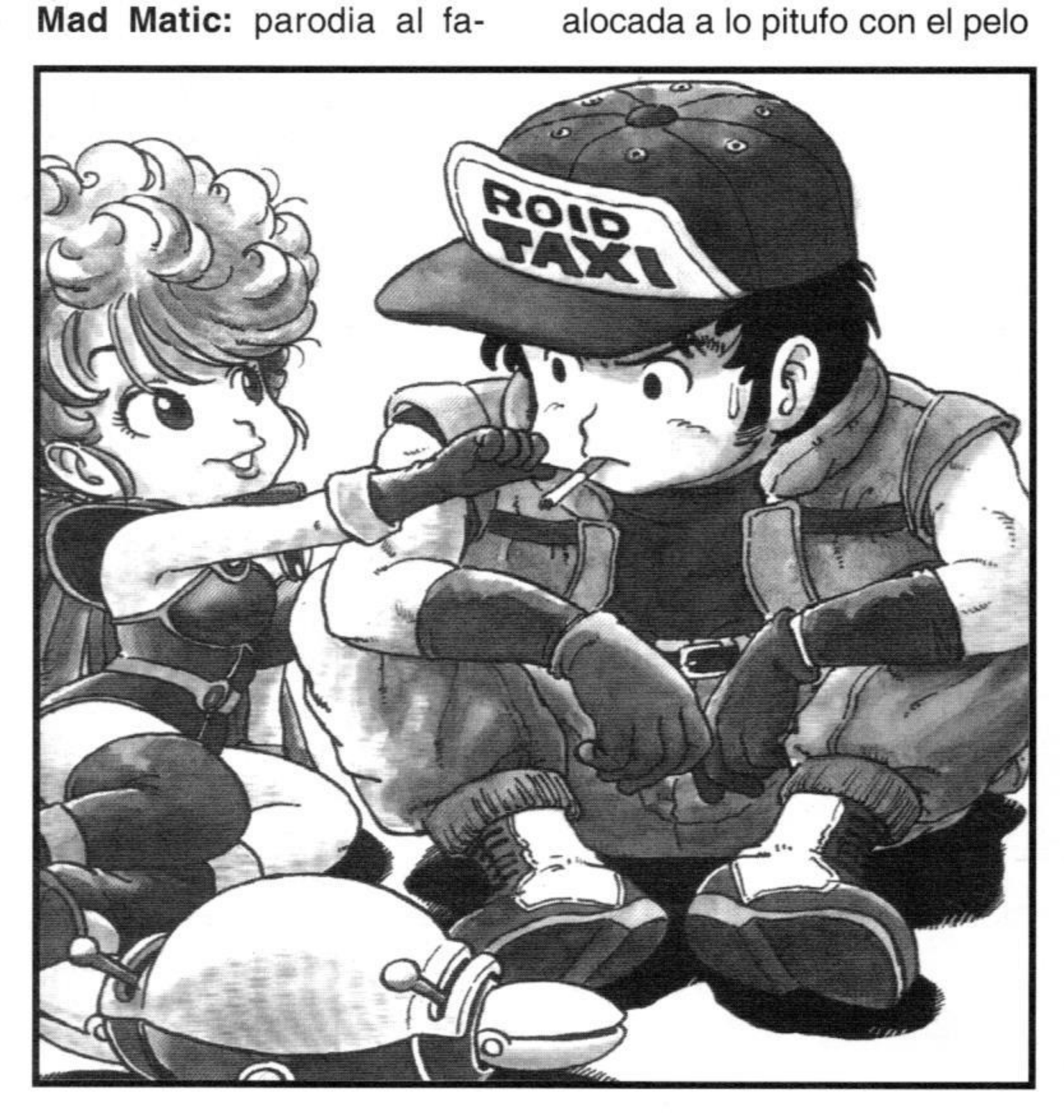
Chobit: Una divertida y simpática historia al estilo Tori. Chobit es una diminuta habitante del planeta Micron que llega providencialmente a Tonton Village y gracias a su magia ayuda al irresponsable oficial Mugiyumi Yamano. Gracias a la popularidad obtenida aparecería una segunda parte tiempo después.

Dragon Boy: No hace falta ni decir que estos son los primeros pasos de Dragon Ball (muchos de sus personajes aparecerían después en ella además de que la historia tiene muchas semejanzas).

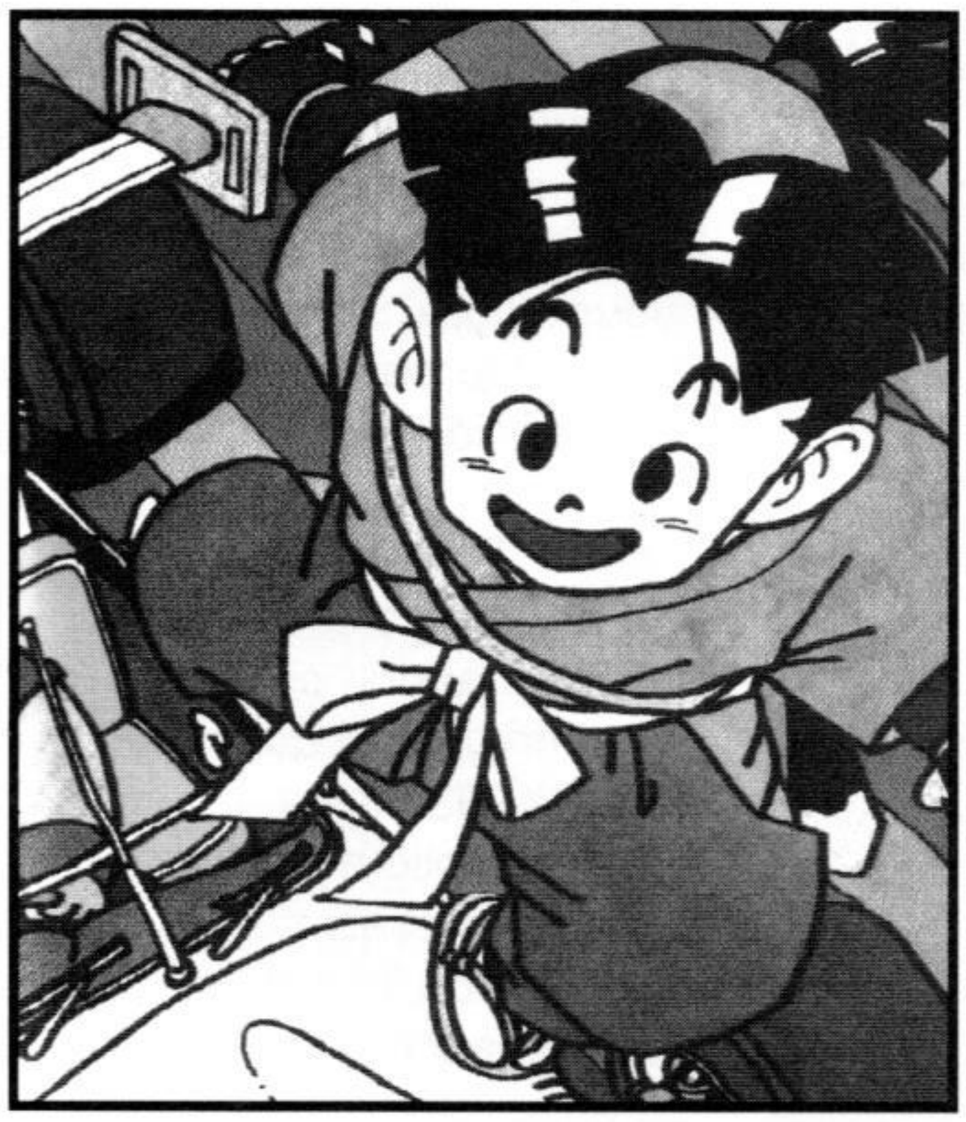
The Adventure of Tong Poo: Pomposo título para una historia interesante de colonizaciones en nuevos planetas por parte de una joven cyborg.

Mr. Ho: Un soldado idéntico al Yamcha de Dragon Ball, acompañado de su inseparable tirita derrota con pasmosa facilidad a todo un ejercito que tenían secuestrada a la chica de turno. Clara parodia de los héroes invencibles del cine de acción.

Lady Red: Una historia muy extraña en sólo 3 páginas. Realizada a color y de izquierda a derecha, es decir como un tebeo de toda la vida, algo inédito en los mangas japoneses. Trata de una heroína que como no ve rentable el atrapar a bandidos y atracadores, decide dedicarse a la prostitución. Interesante.



Kenosuke Sama: Simpática obra en la que Kenosuke, un samurai muy tímido con las chicas, se prepara psicológicamente para su primera cita. Para amenizar dicha preparación salen a escena los malos



de turno que Kenosuke derrota fácilmente. Finalmente, Kenosuke se equivoca de lugar y llega tarde a la cita convenida.

Son Choh: El alcalde de una pequeña ciudad, Ponpon Village, un riguroso cumplidor de la ley y del orden (y clavadito a Mutenroshi) detiene por tirar un papel al que después resulta ser un superespía internacional ultrapeligroso y demás gaitas.

Mamejiro: El pobre Mamejiro ha perdido su helado favorito, (robado por su padre), por lo que decide convertirse en un delincuente juvenil en un juramento solemne. Uniendo la palabra a la acción, Mamejiro, de 6 años de edad, se pelea con un transeúnte malcarado que resulta ser (¡oh casualidad!) un ladrón muy buscado y peligroso.

Clear Sky, karamuka: Otra historia de samurais; Karamuka, de 4 años se dedica al peligroso oficio de recolector de setas, (en sustitución de su abuelo). En una de sus salidas conoce un ladrón de coches, se hacen amigos y la ternura de karamuka hace recapacitar al ladrón, que decide llevar una nueva vida.

Cashman: El primer gran fracaso de Toriyama. Esta serie fue un gran proyecto que no contó con el beneplácito de público y sólo tuvo una duración de 3 episodios. El argumento es muy diferente del que habitualmente hace uso Toriyama: narra las aventuras de liora, un policía galáctico que debido a un accidente con su astronave se ve obligado a realizar un aterrizaje de emergencia en el planeta Tierra. Una vez aquí, se dedica al trabajo de superheroe por horas para poder pagarse el viaje a su planeta.

Dub & Peter: Una de las propuestas más interesantes de Toriyama. Narra las ansias que tiene Dub para tener éxito entre las mujeres. Para ello, pide a su amigo Peter que le construya un coche especial, éste obediente, fabrica el prototipo Peter-1 que puede volar, lanzar obuses, sufrir transformaciones, etc. Otro día, Dub intenta evitar el secuestro de una hermosa chica, llamada Versalles, su secuestrador, Lord Alatearu, le reta a una carrera para conseguirla.

Go! Go! Ackman: Su trabajo más reciente y más prometedor; Ackman es un joven vampiro (apenas 200 años) que ha despertado de un largo

letargo de 50 años y que se lanza inmediatamente a la caza y venta de almas humanas. El demoniejo en cuestión parece estar bastante obsesionadillo por las mujeres y ocasionalmente se le aparece una especie de angelito que le hace la vida imposible.

Como se ha podido comprobar, la obra de Toriyama parece no tener límites, ya que además del plano manga, y como hemos reseñado anteriormente, se encargó de diseño de personajes del videojuego Dragon Quest y muy recientemente ha repetido encargo con el videojuego Chrono Triger y el Dragon Quest VI.

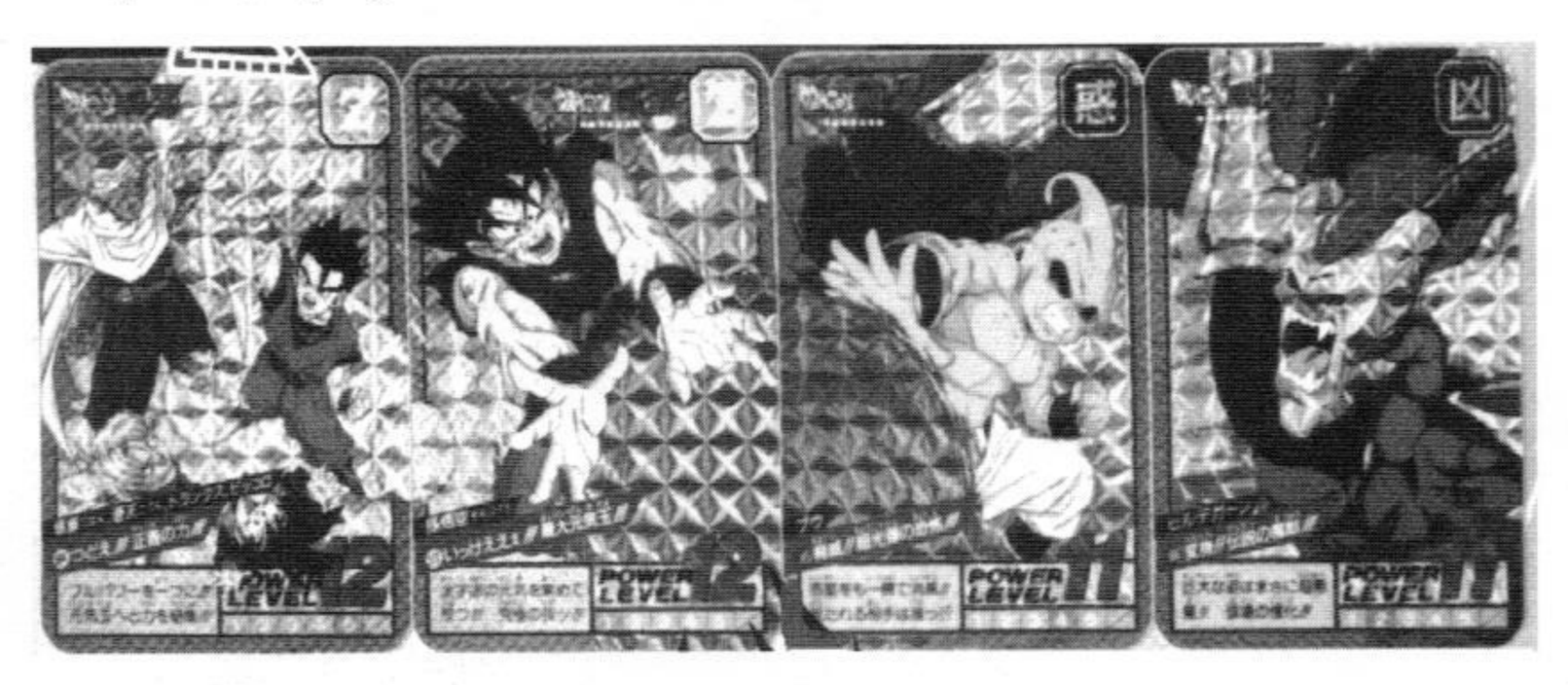
Merchandising

La enorme popularidad de este manga a propiciado la habitual proliferación de todo tipo de artículos relacionados con el tema. Los más conocidos son las diferentes ediciones de cards; para jugar, para coleccionar... ;a partir de aquí el aluvión de objetos de todo tipo es innumerable, para dar y tomar: tazas, cucharas, estuches, bebidas, colonias, pins, libretas, bolis, llaveros, carpetas, pegatinas ... La cuestión es enseñar a Goku y compañía por todas partes en bonitas ilustraciones. Tener donde elegir.

Mención a parte merecen la larga serie de videojuegos con Goku como protagonista que existen para todas las consolas más populares y la no menos larga lista de CD's dedicados a este manga.

Al igual que otros grandes del dibujo oriental, Toriyama posee multitud de libros de arte o similares basados en su obra.

Akira Toriyama Maru Sakugekiyo -Julio de 1983
Aún sin ser art-books propiamente dichos, estos dos volúmenes merecen, cuanto menos, una mención. En ellos se recogen las primeras obras, todas ellas sumamente escuetas.



Manga no Hetappi -Mayo de 1985
Editado en formato tomo, Manga no Hetappi viene a ser una guía para aprender a dibujar en la cual Toriyama explica pequeñas recetas caseras para obtener trabajos de un acabado más profesional.

Akira Toriyama: The World -Enero de 1990
En este su primer libro de ilustraciones podemos encontrar trabajos de diversas series (Chobit, Dragon Quest, Kenosuke Sama ...) aunque se hace especial hincapié en las dos que cosechan un mayor éxito: Dragon Ball y Dr.Slump.

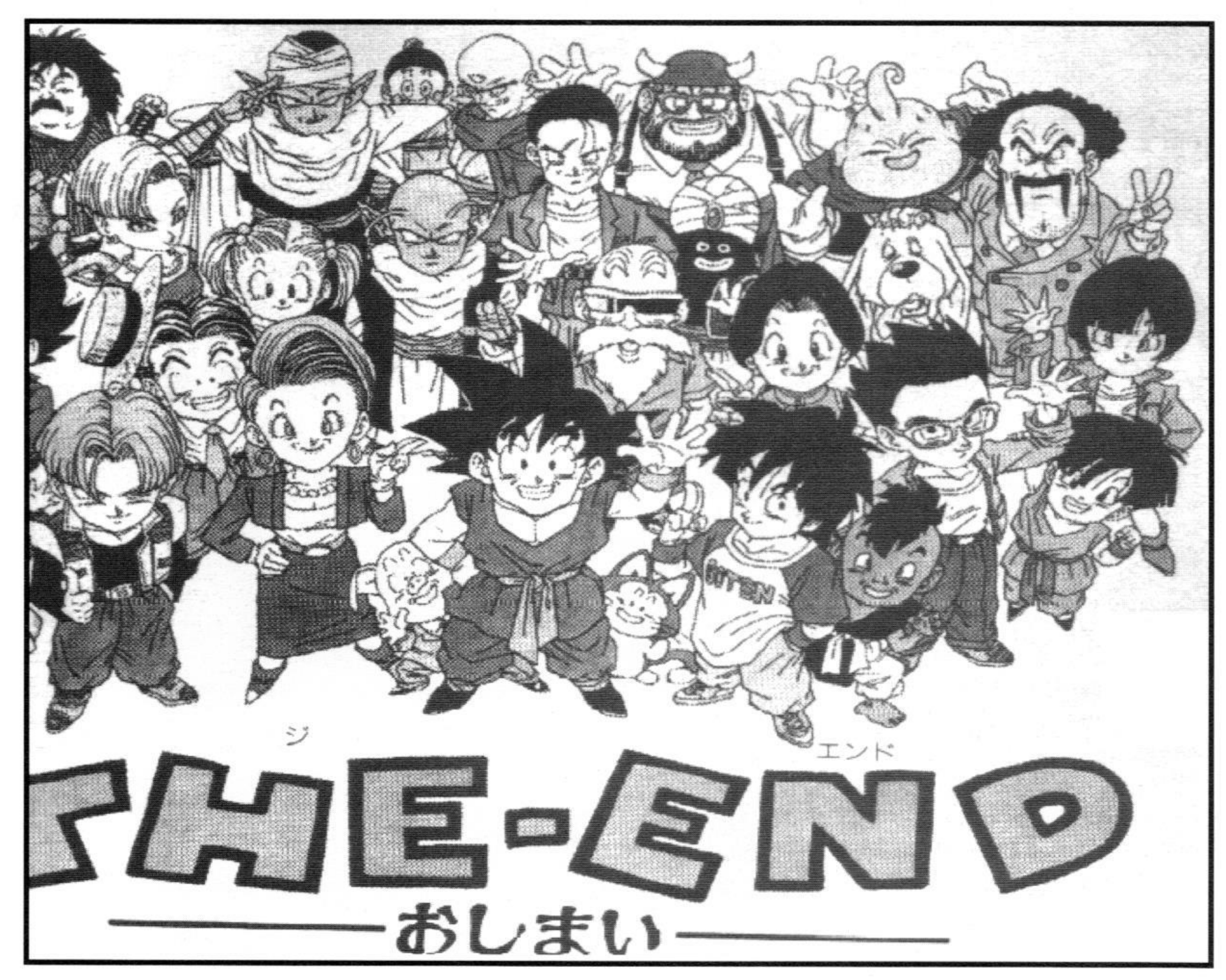
Akira Toriyama: The World Special -Septiembre de 1990
A finales del mismo año, aprovechando el meteórico ascenso de Dragon Ball en las listas de ventas aparecía un nuevo libro, de contenido igualmente suculento al anterior y edición de lujo.

Akira Toriyama Exhibition -1993
Aprovechando esta exposición itinerante que recorrió desde 1993 hasta el pasado año un amplio número de museos japoneses se lanzó un art-book con lo más representativo de esta exposición.

Dragon Ball Books -1995
Su magna obra, fenómeno de masas y filón de oro editorial bien merece una auténtica enciclopedia, formada por siete volúmenes:
1-Complete Illustrations
2-Story Guide
3-TV Animation Part One
4-World Guide

Akira Toriyama se ha tomado por fin un descanso. Este autor ha dedicado once años de su vida a la obra que más beneficios le ha proporcionado, que más fama le ha dado, la "dragonballmanía" se ha extendido por los cuatro puntos cardinales, convirtiendo a su autor en un multimillonario en una jaula de oro. La incógnita se plantea ahora en lo que en el futuro se dedicará este mangaka.

Podría continuar con la saga de Dragon Ball, lo cual sería ciertamente lo más fácil y en cierto punto lo más lógico o bien podría consagrarse en unos nuevos personajes, en una nueva historia y crear una nueva aventura. El tiempo hablará.



YU YU HAKUSHO

Como todos sabemos, a los nipones les encantan los temas mitológicos, donde explotan al máximo las historias de monstuos, demonios, espíritus malignos y otras delicadezas por el estilo. Este es el caso, al igual que otras muchas series que han triunfado (véase 3x3 Ojos, Vampire Hunter ...) de Yu Yu Hakusho, donde su autor, Yoshihiro Togashi, ha sabido combinar perfectamente estos elementos, lo que le ha llevado a lo más alto de las listas de éxitos en Japón con su obra.

Argumento

Yusuke Uramishi, estudiante de sugundo nivel en el colegio público **Satayashiki**, es un chico bastante rebelde, pero que muy en su interior alberga buenos sentimientos. Un dia ve que estan a punto de atropellar a un niño y se lanza para salvarlo, pero lo paga con la vida, muriendo en el acto. Su alma sube al **cielo** y se encuentra con **Enmadaioh**, (el gran Juez del otro mundo), quien se sorprende de verle allí. La razón es que él tiene constancia de todas las muertes que se han de producir, pero la suya no está prevista, por lo que se decide a darle otra oportunidad de volver a vivir. A cambio deberá hacer algunos **"trabajillos"** en la Tierra, para lo cual le devuelven su cuerpo y le otorgan poderes mágicos para llevar a cambio sus misiones. Además **Koenmadaioh**, (hijo de **Enmadaioh**), y **Botan** (una brujita) le ayudarán en misiones, junto a más personajes que se le unirán más tarde.

A partir de este atractivo comienzo, el argumento se va desarrollando cada vez más, dando lugar a numerosas historias cortas, que alcanzan ya los 17 tomos recopilatorios en Japón.

Gran parte del éxito de este manga radica en sus personajes, los cuales se adaptan magistralmente a la historia:

Yusuke Urameshi: Hijo de **Atsuko Urameshi,** una mujer de 29 años de edad; es el personaje principial de la obra. Alumno conflictivo de 14 años, le gustan las fiestas, las peleas, las broncas, fumar y beber. Después de su muerte va abandonando todos estos vicios, (las peleas no), y su caracter se va haciendo más tranquilo y calmado.

Enmadaioh: Es el juez de los muertos y es él el que decide quien va al cielo o al infierno; conoce todas las muertes que se han de producir en el mundo de los vivos. Es un tipo grandote con barba, gafas y un sombrerito bastante extraño.

Koenmadaiho:hijo de **Enmadaiho**. Su aspecto es el bebé con un gran sombrero en el que están escritas las letras Jr. Siempre lleva su inseparable chupete en la boca, pero no por lo que estáis pensando, sino porque le sirve como arma defensiva capaz de lanzar conjuros para protegerse de los espíritus malignos. En el transcurso de la serie crecerá y se convertirá en un joven apuesto pero, eso sí, sin abandonar su chupete.

Botan: hermosa brujita cuyo aspecto es el de una chica bonita y dulce. Guía a Yusuke através del mundo de los vivos y el de los muertos.

Kazuma Kuwabara: joven de aspecto fornido y valiente. Es el rival de toda la vida de **Yusuke** pero ,tras su muerte y su posterior regreso al mundo de los vivos, le ayudará y luchará codo con codo junto a él. De carácter simpático y tranquilo, pude multiplicar su fuerza cuando se lo propone.

Keiko Yukimusa: novia de **Yusuke**. Será en gran parte la causante de que Yusuke vuelva al mundo de los vivos.

Hiei: espíritu huido del infierno. Posee tres ojos y un poder sobrenatural. Maneja con gran destreza la katana y es el amigo-enemigo de **Yusuke** (al igual que Vejeta lo es de Goku).

Kurama: es una especie de mujer-gato con cuatro poderes sobrenaturales gracias a los cuales mantiene un estrecho contacto con la naturaleza. Su arma preferida es el látigo de pincho.

Los enemigos son muchos, todos ellos espectaculares y se van sucediendo a menudo que avanza la historia.

Autor

Yoshihiro Togashi, nacido el **1966**, supo desde el primer momento que lo suyo era el manga por lo que no se lo pensó dos veces y comenzó a enviar muestras de su trabajo a distintas editoriales. Su trabajo le fue reconocido en **1987**, siendo nominado para el premio **Tezuka**, organizado por **Shueisha.** Ese mismo año colaboró con **Tezuka** en su obra **"Tonda Birthday"**·. El primer manga importante de **Togashi** fue **"Tende Showaru Cupid"**, obra que abarcó cuatro tomos recopilatorios. Además, fue publicado un libro con varias historias cortas, llamado **"Okami Nante Kowakuna"**.

Pero su mejor obra, la que le ha llevado a la fama es la que nos ocupa en este artículo: **"Yu Yu Hakusho"**, aparecida en 1990, publicándose en el semanario **Weekly Shonen Jump,** que tantas obras de éxito ha visto nacer.

Estilo

El estilo gráfico de **Togashi**, quien mezcla trazos finos y gruesos, consiguiendo un ambiente grotesco, criticado por unos y alabado por otros. Lo que no se puede negar es que este peculiar estilo da una rapidez y fluidez de acción a los combates que pocos autores son capaces de lograr.

Togashi también mezcla momento de gran realismo con un estilo amenudo caricaturesco, lo que beneficia mucho el conjunto de la obra.

Anime

Su emisión se inició en **octubre** del 1992 en **Fuji TV** a cargo del **Estudio Pierot**, responsable de series como **"Supergol"** y **"Kimagure Orange Road",** logrando un increíble éxito en la audiencia. Si todo va bien, podremos disfrutar en breve de la versión **Antena 3 TV**, quien posiblemente compre una gran cantidad de capítulos a **Shueisha** (esperemos que no destrocen una buena serie como ésta, tal y como ha hecho con **"Ranma"** y **"Chicho Terremoto"** a base de repeticiones y más repeticiones a todas horas).

Merchandising

En una serie de éxito como esta no le podía faltar una amplia gama de merchandising, como los videojuegos para distintas consolas, muñecos, CD's ...

Lex

U-Jin

Viciosillo de nuevo se ha mostrado el manga, solicitando y agotando reiteradamente de entre la última hornada de modernos mangakas dedicados al género erótico que han invadido el mercado oriental, la obra de un único autor: U-Jin, seudónimo que deriva de la palabra "yojin", (perdona que se divierte).

Autor

Al igual que hicieron otros personajes del calibre de Rumiko Takahasi, U-Jin estudió en la escuela de Kazuo Kaika, (lone Wolf and cub), debutó discretamente en 1980 con claros fallos estilistas y amplia influencia de Katsuhiro Otomo, que pronto sería enmendada con la adquisición de gran cantidad de pautas gráficas del Shojo-Manga (manga dedicado a un público femenino), sabiamente mezcladas con omnipresente dosis de sexo, violencia y particular detallismo.

Oishibo papa

La primera y más paradigmática serie de U-Jin es Kyukyoku No Chef Wa Oishibo Papa, publicada en el mensual de la editorial Kodansha, Comic Be! y que refleja y marca la futura idiosincrasia artística de su obra total. Con ella parodia el género gastronómico, que tan en boga estuvo hace años en Japón, llevándolo a sus más promiscuas consecuéncias mediante sus dos personajes principales: Nenzo Mishikata, el curioso chef y exdetective privado, cuyo negocio es solo una tapadera para susu dotes de criminal y su camarera Sai, mocita curvilínea que sirve con su cuerpo para atraer a los malechores.

Angel

Esta es quizás su obra cumbre, mezclando sexo, sexo y sexo con un ambiente escolar tipo Izumi Matsumoto, (Kimagure Orange Road), o Mitsuru Adachi, (Touch). La fórmula combinada es explosiva, pero por el hecho de salir en una revista no adulta, (Young Sunday), el pais del Sol Naciente impulsó a U-Jin a interrumpirla en 1990.

Pero los millones de cartas de sus lectores le llevaron a reanudarla en 1991 en un tono más suave.

Tiempo después y de nuevo para Kodansha, U-Jin se adentraría en los entresijos de lo grotesco y viscoso, con una obra un tanto al estilo Gore, (casi erotic-grotesque): Fabrica el ero-splotter por excelencia, con visibles reminiscencias de películas como Alien pero a lo exagerado.

Y, en sustitución de Angel, U-Jin comenzó hace tres meses Juliette, esta vez con "decorado" de animalitos y unos divertidos protagonistas propensos a todo muestrario de cambios y aderezos subjetivos en esto de las carnales cuestiones del amor eterno.

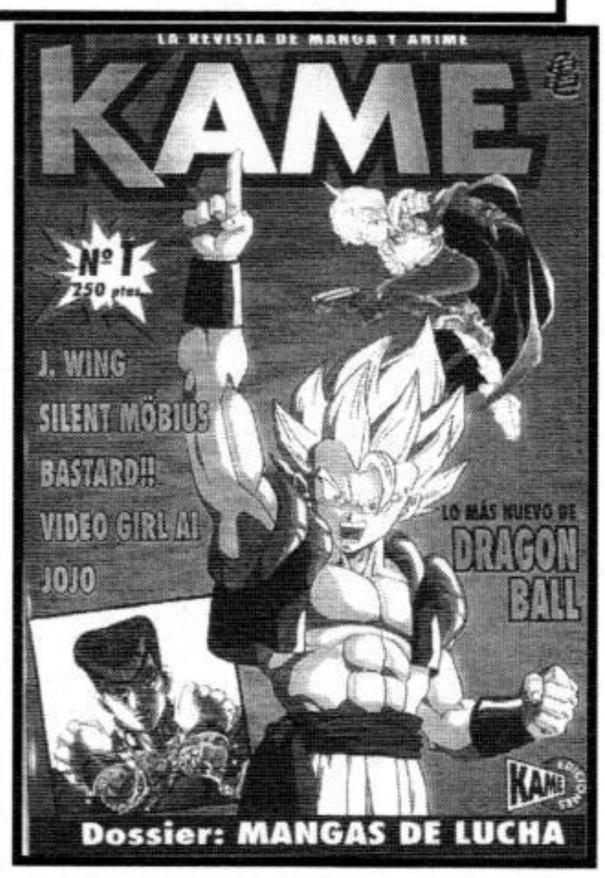
Musta

FANZINES

MANGAZONE Nº17,
56 págs b/n + póster y portada a todo color. 425 ptas.

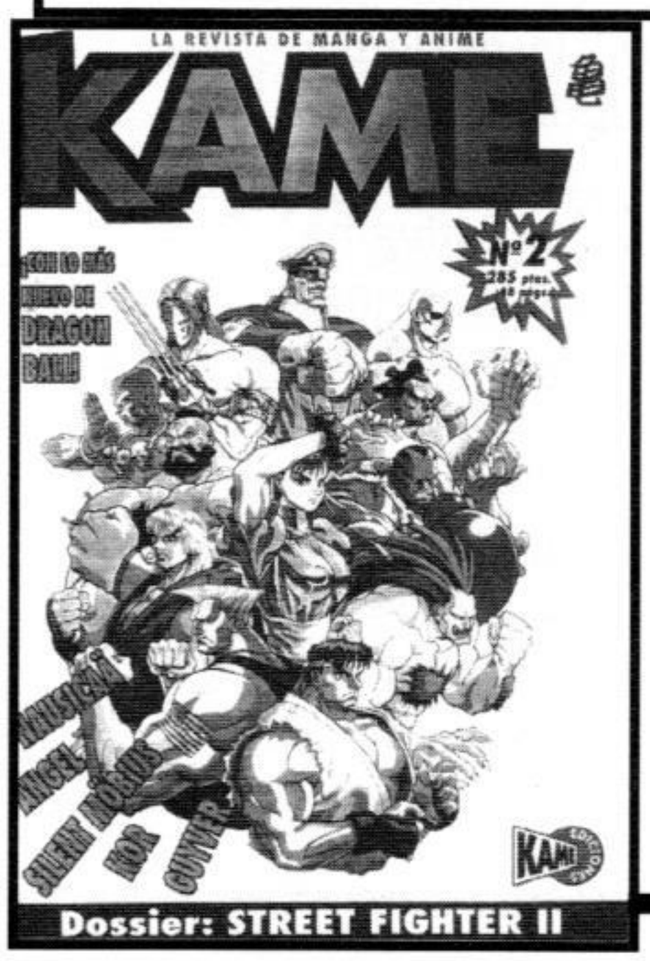
En este número se incluyen **mangartículos** sobre **Street Fighter II**, **Roujiz Z**, **Golgo 13**, **Mi vecino Totoro**, **La heroica leyenda de Arilan II** y **Urotsukidoji**. A ellos se les suman las secciones fijas de este fanzine-revista valenciano, como **"Japón, Japón"**, en el cual se trata en este número el tema de los platos más típicos de la cocina tradicional japonesa, o **"Maestros del manga"**, dedicado en este número a **Nobuteru Yuuki**, amén por supuesto de las siempre suculentas **"Noticias"** y el **"Taller de animación"**. Además, continua el macroartículo de The JavHunter sobre el **erotismo en el manga**.
Como siempre, una referencia básica para cualquier mangáfilo que se precie.

KAME Nº1,
34 págs b/n + portada todo color.
Tamaño A5, 250 ptas.



Este fanzine aparece en el mercado golpendo fuerte; noticias, interesantes artículos sobre el manga y el anime, dossiers, entrevista, comentarios sobre CD´s... y todo ello por la mísera cantidad de **250 ptas**. Del primer número de este fanzine catalán, editado por **Kame Ediciones**, cabe destacar el **Avance Manga**, sobre **Jojo No Kymione Boken**, el dossier sobre mangas de lucha (aunque se echan en falta algunos mangas), la novedosa información sobre la siempre aclamada serie de **Dragon Ball**.

KAME Nº2,
48 págs b/n + portada color
Tamaño A5, 285 ptas.



Javier Fabra

La principal novedad que presenta este segundo número de Kame es un **aumento** en el número de **páginas** (**48**) acompañado, claro está,de la inevitable subida de precio (**285 ptas.**). Pasamos página, lo primero que nos encontramos es la actualidad nacional e internacional en las Noticias. Tras esto, un extenso artículo sobre la vida y obra de **Hayao Miyazaki** y en especial sobre uno de sus mangas, **Nausicaä** el cual se supone que tendría que ser editado por Planeta en breve. A continuación un reportaje que relata en tono retrospectivo como ha ido evolucionando el manga a lo largo de los 5 últimos **Salones del Cómic**. Tras esto, pues todavía queda mucho, el plato fuerte del fanzine, un extenso **Dossier** dedicado en su totalidad a **Street Fighter**, desde los mangas a los videojuegos pasando por el merchandising y los personajes. A continuación un

interesante listado de las **librerías especializadas** en **Madrid**, con todas y cada una de sus características; seguimos con un macroartículo sobre la obra más aclamada de Kia Asamiya: **Silent Möbius**. A continuación, lo que ya no falta en ningún fanzine: lo más nuevo de Dragon Ball, seguido de una interesante **entrevista** con **Manuel Díez**, de Planeta. Ya para terminar, un repaso a los **CD's** de **Kimagure Orange Road** y dos comentarios sobre sendos mangas publicados en España: **Ángel** y **Guyver**.

En definitiva, un **fanzine**, según mi opinión, de **maquetación** e **impresión excelente** (aunque no muy original, la verdad) que se hace un poco corto, bien sea por el tamaño del mismo, bien sea por el espacio que ocupan las numerosas imágenes, pero que contiene a su vez **temas muy interesantes**

Carlos Fernández

KAME Nº6,
48 págs b/n + portada a todo color.
285 ptas.

Una colorida imagen de Dragon Ball adorna la portada del número seis de la revista Kame en la que los encargados del Studio Inu nos ofrecen un par de jugosas novedades. Entre ellas, la continuación de **Dragon Ball** en forma de serie animada, así como la publicación en sus páginas de una continuación de uno de los mangas ganadores del pasado concurso del **Salón del Manga** de Ficomic bajo el título de **Mi pequeño Tomoko**, obra de David Ramírez. Otras secciones a destacar son el extenso dossier sobre Clamp, el minicómic Otaku Files, del siempre divertido Cels Piñol, CD's de Sailor Moon, el comentario manga sobre Hentai Kamen, Mirada indiscreta, Videojuegos y demás.

En definitiva, una revista bastante completa ya que cubre una amplia parte de las facetas que puede presentar el manga.

Carlos Fernández

NEKO Nº14,
49 págs. b/n + 8 págs. y portada a todo color. 390 ptas.

El producto estrella de **Camaleón Ediciones** continua, número tras número, consolidándose como una de las revistas más completas dentro del panorama de publicaciones catalogadas como "profesionales".

En este catorceavo número nos encontramos tras la habituales noticias, una interesantísima crónica del pasado **Salón del Manga** de Ficomic que, gracias al éxito obtenido, volverá a celebrarse el año que viene. Pasado esto, continuan con un reportaje sobre **Comiket** (la mayor convención de venta directa de fanzines) cedido por la revista francesa Animeland. Para los fans de **Katsura** nos ofrecen una entrevista con este genial autor así como unas reseñas sobre otra de sus obras, **Shadow Lady.** Tras esto, un esxtenso comentario sobre las características del cómic chino. Ya en páginas centrales y a todo color, las inevitables páginas dedicadas a **Dragon Ball**, en este caso ocupadas por una interesante entrevista al mismísimo Toriyama, extraida del volumen nº4 de la colección "Akira Toriyama, Complete Illustrations" , acompañada por un comentario de la última película de la serie, "Dragon Ball Z: El golpe del Dragón contra el monstruo intocable" (que sigue un planteamiento prácticamente colado al del resto de las películas: bueno conoce malo; bueno pelea con malo; bueno realiza un gran esfuerzo final y derrota malo...) y de un seguimiento del funcionamiento de la exposición "Akira Toriyama Exhibition". Continuan con producciones chinas, en este caso para la pantalla grande en forma de películas de imagen real. Tras esto unas resañas y un ranking, seguido de un comentario sobre Pocahontas y, para finalizar, la sección de videojuegos, Correo y un minicómic parodia de **Video Girl Ai** realizado por el **Estudio Kokomos** que te deja con una sonrisa en la boca. Juzgen ustedes mismos.

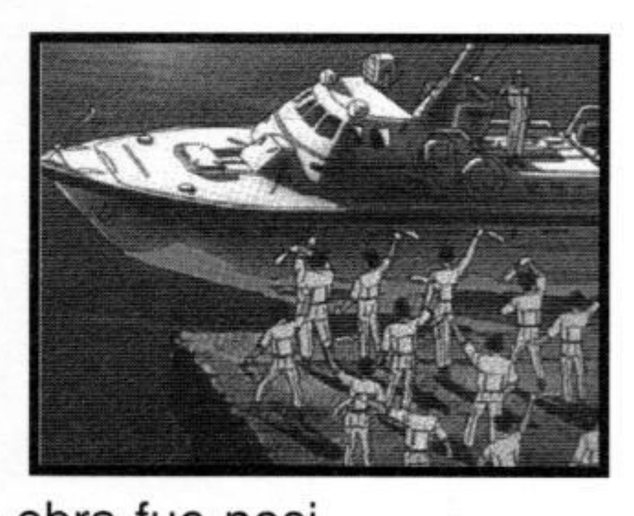
PATLABOR

Muchos, antes de visionarla, la catalogaban como una película más, otra de esas que están centradas en poderosos mechas que disputan colosales batallas. Y, además, apostaban a que el apartado artístico no pasaría de ser vulgar. Pero, sin duda, se equivocaban.

Patlabor The Movie puede ser muchas cosas pero bajo ningún concepto se la puede catalogar como vulgar y mediocre.

Su banda sonora es buena, la animación y decorados espectaculares y la historia sublime.

El éxito logrado en su momento en Japón fue abrumador. La crítica no tardó en reconocer que se trataba de una auténtica joya del anime.



Y esta magna obra fue posible gracias al trabajo conjunto de grandes profesionales de la animación. Mamoru Oshii (director), Kasumari Ito (guionista), Akemi Takada (en la actualidad, una de las grandes de su rama, el diseño de personajes) y Yutaka Izubuchi (diseño de mechas) fueron los responsables del proyecto de pasar las páginas del manga original de Masami Yuuki al celuloide.

Historia

Lo mejor de esta película es sin duda su historia, en la cual el calor humano prevalece sobre la máquina (los labors), pero no excesivamente, únicamente lo necesario para que haya una armoniosa coexistencia. Lógicamente, los labors son muy importantes pero no lo son tanto como para poder sustituir a un personaje.

La trama argumental de esta película se centra sobre el enigma que supone el extraño comportamiento de algunos labors, los cuales se descontrolan y actúan por sí solos. La Segunda Sección de la Patrulla Especial Antilabor, hallará la causa e intentará solucionar el grave problema. Realmente no pretendo desvelar detalles más explícitos sobre el argumento ya que considero que debe ser el propio espectador quien descubra lentamente lo mucho que da de sí.

Merchandising

La multinacional japonesa Bandai, presente allá donde se pueda exprimir un producto para obtener jugosos beneficios beneficios, se encargó de producir todo tipo de cosas (peluches, llaveros, maquetas, etc.) relacionadas con la serie. A nuestro país llegó hace ya un par de años (curosamente, cuando casi nadie había oido hablar sobre Patlabor) un mecha model del Ingram AV-98 y actualmente se pueden adquirir algunos modelos en algunas tiendas muy especializadas en la importación de este tipo de material.

Patlabor en España

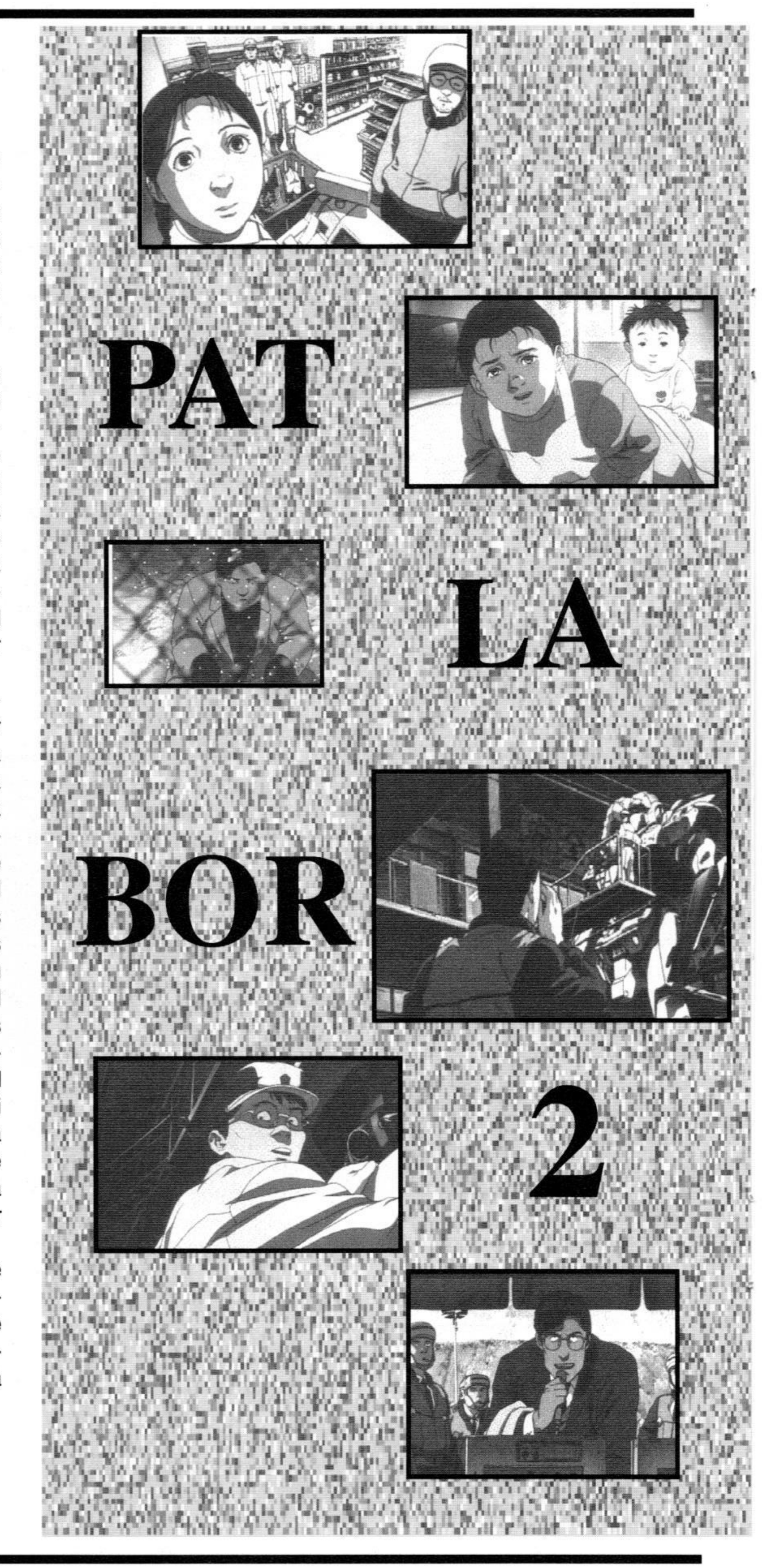
En lo que respecta a la edición española de Manga Vídeo, nada que sea digno de reproche. El doblaje supera con creces el aprobado y las BGM no han perdido más que lo estrictamente normal en estos casos.

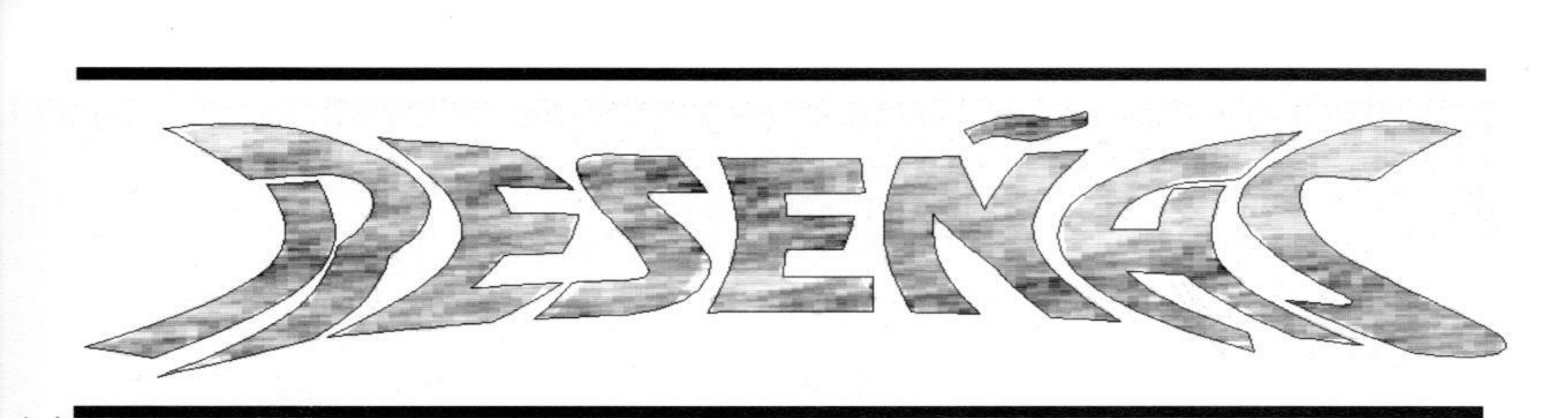
Esta película ha pasado más bien desapercibida en nuestro país, eclipsada por otras producciones de renombre como Record of Lodoss War o Ah! Megamisama. Una auténtica lástima. Éramos muchos los que esperábamos que esta edición contribuyese a desarrollar la idea de publicar el manga original de Yuuki por estos lares.

Afortunadamente esta primera película no debe haber pasado tan desapercibida como parece cuando Manga Vídeo ultima la edición de la segunda, The Tokio destructuion warning Patlabor 2: The Movie, una película de un nivel artístico altísimo, fruto de las técnicas de animación más vanguardistas usadas para su realización y del descomunal trabajo del headgear. Además de la aceptación del otaku japonés, Patlabor 2 recibió el premio del festival de Mainichi reservado a la mejor película del año 1993. Y es que este segundo film es realmente una delicia que nadie puede dejar de visionar.

Sinceramente deseo que Patlabor 2 cause un mayor impacto en el fan español y que impulse definitivamente la edición del manga, un cómic a todas luces espléndido.

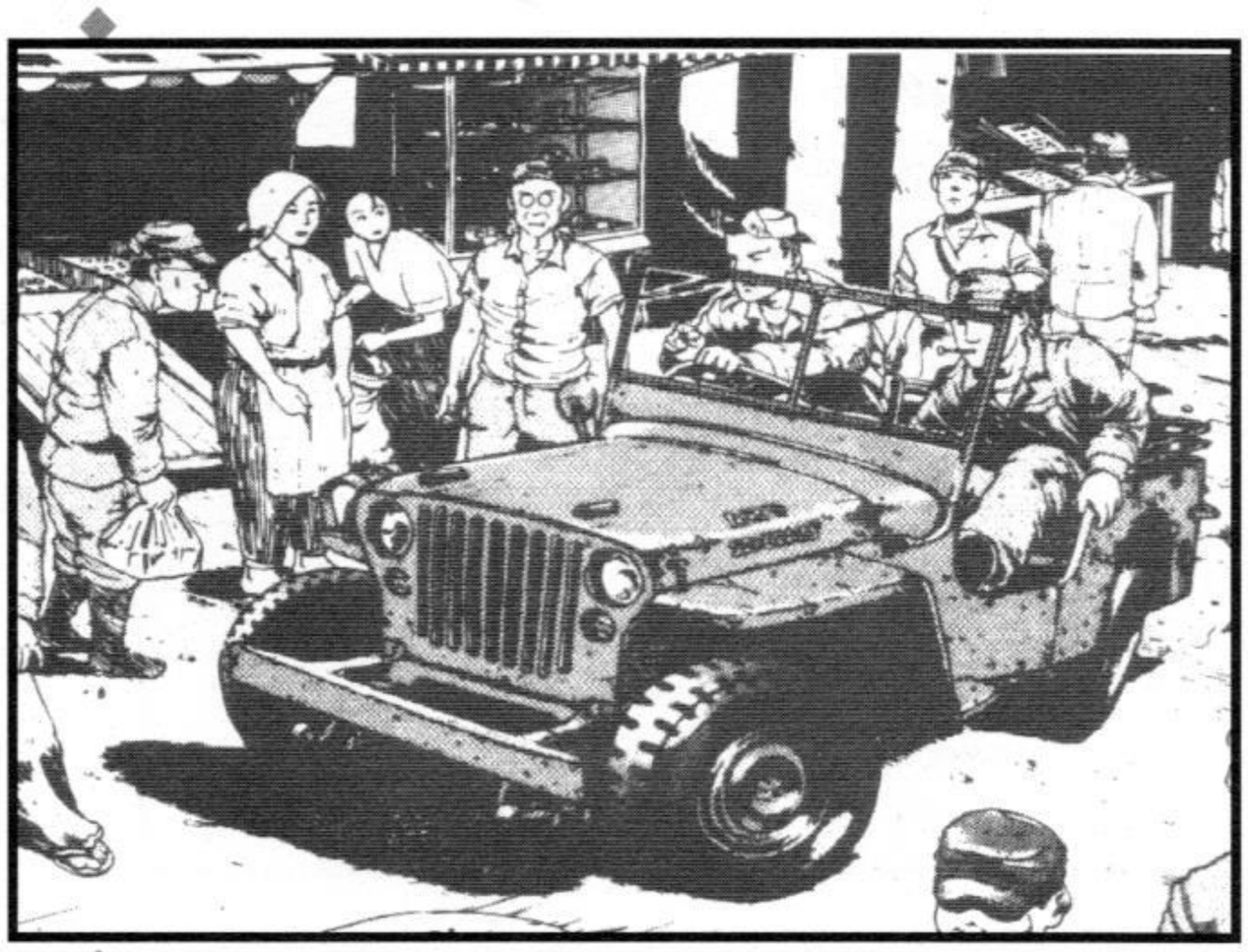
Javier Fabra





ALAS DE GUERRA SOBRE JAPÓN

La editorial Planeta de Agostini nos ha sorprendido con la publicación de una novela gráfica basada en un elemento que no habían sido tratado antes en los mangas publicados antes en este país: me refiero a los relatos de guerra sobre la 2ª Guerra Mundial en la que los japoneses perdieron tanto.



El autor, Seijo Takizawa, es un especialista en los temas bélicos; conoció el éxito publicando para la revista Model Graphics un relato de esta naturaleza, "El Ki-108 remodelado no regresa", en 1990 y desde entonces esta revista (una de las publicaciones más importantes dentro del tema del modelismo) se encarga de la publicación de sus tebeos bélicos.

A lo largo de sus páginas el autor mezcla con asombrosa facilidad la sencillez a la hora de reflejar las relaciones humanas de los personajes con el absoluto domini o de la maquinaria y diseño de los aviones, reflejando unos combates aéreos de un alto grado de perfección gráfica. Como resultado, se obtiene un producto fácil y agradable de leer constituyendo pues uno de los escasos aciertos editoriales de Planeta en su última tanda de novedades.

Los que de pequeños leían los comics relativamente cutres centrados en temas de guerra encontrarán en este manga algunos elementos comunes pero además descubrirán otros que les harán leerlo con agrado, y los que no compraban este tipo de tebeos, encontrarán una temática nueva que tal y como está tratada en esta novela seguro que les gustará.

Carlos Fernández

sailor moon

Aún tratándose de un anime-cómic, esta edición de Planeta alcanza unos niveles de calidad bastante aceptables. Las viñetas, como es de suponer, son fotogramas de la serie de animación y el montaje de página no desmerece en lo más mínimo al de un cómic ordinario.

De la trama argumental sobra comentario alguno. Aquellos que hayan seguido el anime por Antena 3 conocen de sobra el argumento e incluso los menos metidos en materia han oído en alguna ocasión de las desventuras de la Guerrero Luna y similares, una pandilla de féminas que visten a lo marinero con minifalda incluida.

Lo más curioso de esta edición es que se han conservado los nombres aparecidos en A3 (será que Planeta buscaba un producto lo más similar al anime, por aquello de las ventas).

Realmente este Sailor Moon no dejará profunda huella en los anales de la historia del manga en España, sino más bien un cierto aire de indiferencia y pasotismo.

Javier Fabra

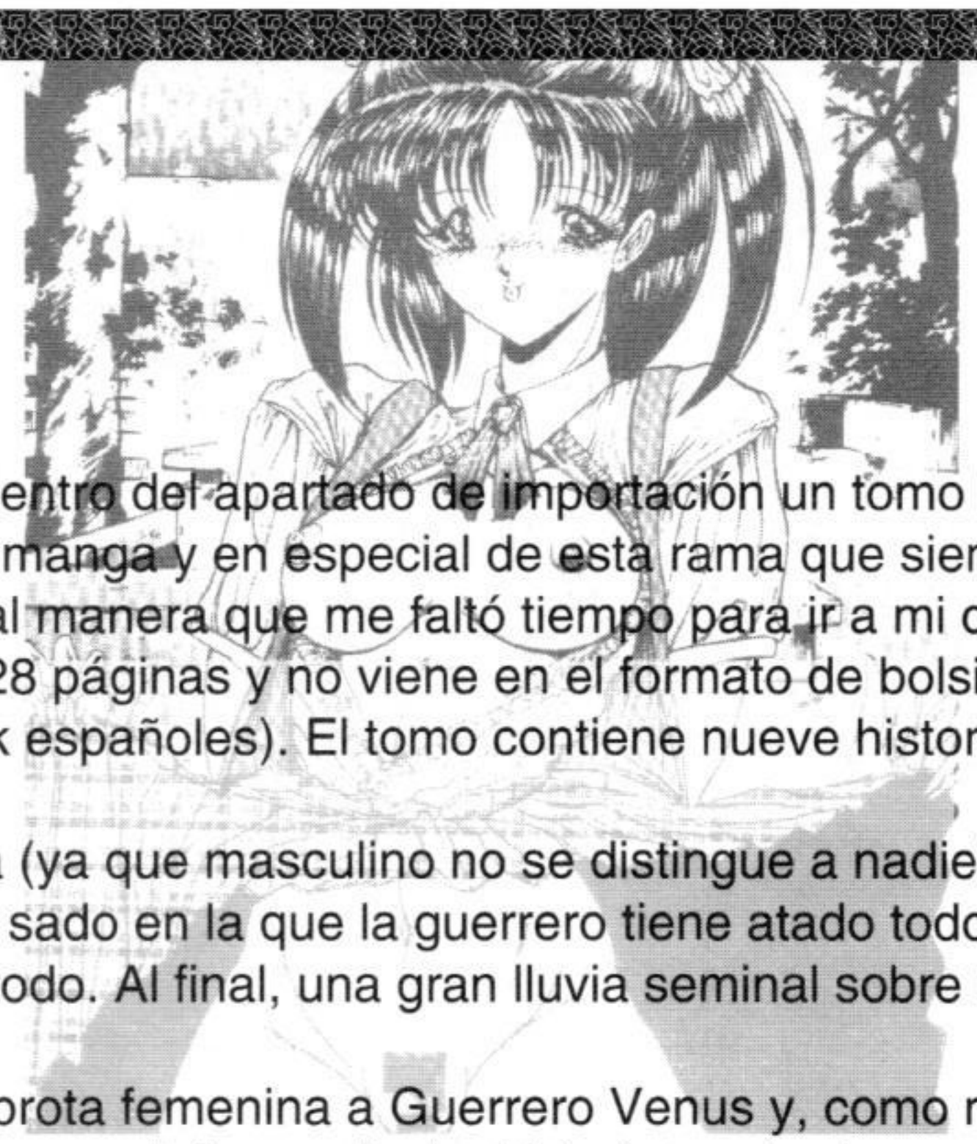
ASSASSINATION BLUES

Caribu Narley y Tadashi Matsumori nos ofrecen un manga en el que se intenta central la trama argumental en el estudio de la psicología de un asesino, propuesta esta siempre interesante y que bien llevada puede alcanzar un alto grado de éxito.

Assassination Blues se centra en un personaje y, sobre todo en una personalidad; se trata de Reiji Ariyama, un pianista que precisa de emociones fuertes para hacer acudir la inspiración a sus dedos, para lo cual no duda en trabajar como asesino a sueldo de un enigmático hombre de negocios.

El planteamiento es bueno, resulta algo interesante, pero la historia no acaba de fraguarse. El guión de Caribu Narley no ha llegado a ser algo sólido y en el dibujo Matsumori, aunque alcanza un alto grado de realismo, cometa aún algunas imperfecciones. Sin embargo, las aventuras de "Máquina de matar" (como pomposa y ridículamente se hace llamar Reiji) resultan cuanto menos interesantes (aunque podrían haberlo sido muchísimo más).

Carlos Fernández



X PARODIES

El otro dia llegué a la tienda especilaizada y veo dentro del apartado de importación un tomo llamado X-Parodies; yo, como buen lector asiduo de manga y en especial de esta rama que siempre trato, pedí que me lo enseñaran y me fascinó de tal manera que me faltó tiempo para ir a mi casa y volver con el dinero. El tomo en cuestión tiene 128 páginas y no viene en el formato de bolsillo, este es un poco más grande (como los comic-book españoles). El tomo contiene nueve historias y múltiples dibujos de autores varios.

•Sailor Moon 1. Tiene como protagonista femenina (ya que masculino no se distingue a nadie) a Guerrero Venus. Es una historia mayoritariamente sado en la que la guerrero tiene atado todo el cuerpo y unos individuos se dedican a hacerle de todo. Al final, una gran lluvia seminal sobre la guerrero.

•Sailor Moon 2. Esta historia vuelve a tener como prota femenina a Guerrero Venus y, como masculinos,a tres individuos que vemos al principio en superdeformerds. La historia, nada de especial.

•Sailor Moon 3. En esta ocasión va de lesbianismo, cosa que no podía faltar en Sailor Moon. Las protagonistas son dos: Guerrero Mercurio y Guerrero Venus, que se hacen unos masajes.

•Street Fighter 1. Una de las historias más simples de todo el tomo, con la acción a cargo de Chun-li y un hombre. Varias posturas y ninguna posición comprometida.

•Street Fighter 2. Los personajes de esta historia no están muy bien caracterizados pero las situaciones comprometidas son las mejores del tomo. Como protas femeninas están Chun-li y Camy y como masculinos Bison y Balrog (el boxeador, por si acaso). Los cruces son Camy-Bison, Chun-li-Bison, Camy-Chun-li y Balrog-Chun-li.

•Street Fighter 3. Aparecen las peripecias de Camy con Dee Jay. Los personajes, bien caracterizados.

•Dragon Ball. Un Son Gohan muy pequeño (pese a tener cara de adulto) obliga a una niña totalmente desconocida a hacerlo con él. Dibujo poco cuidados.

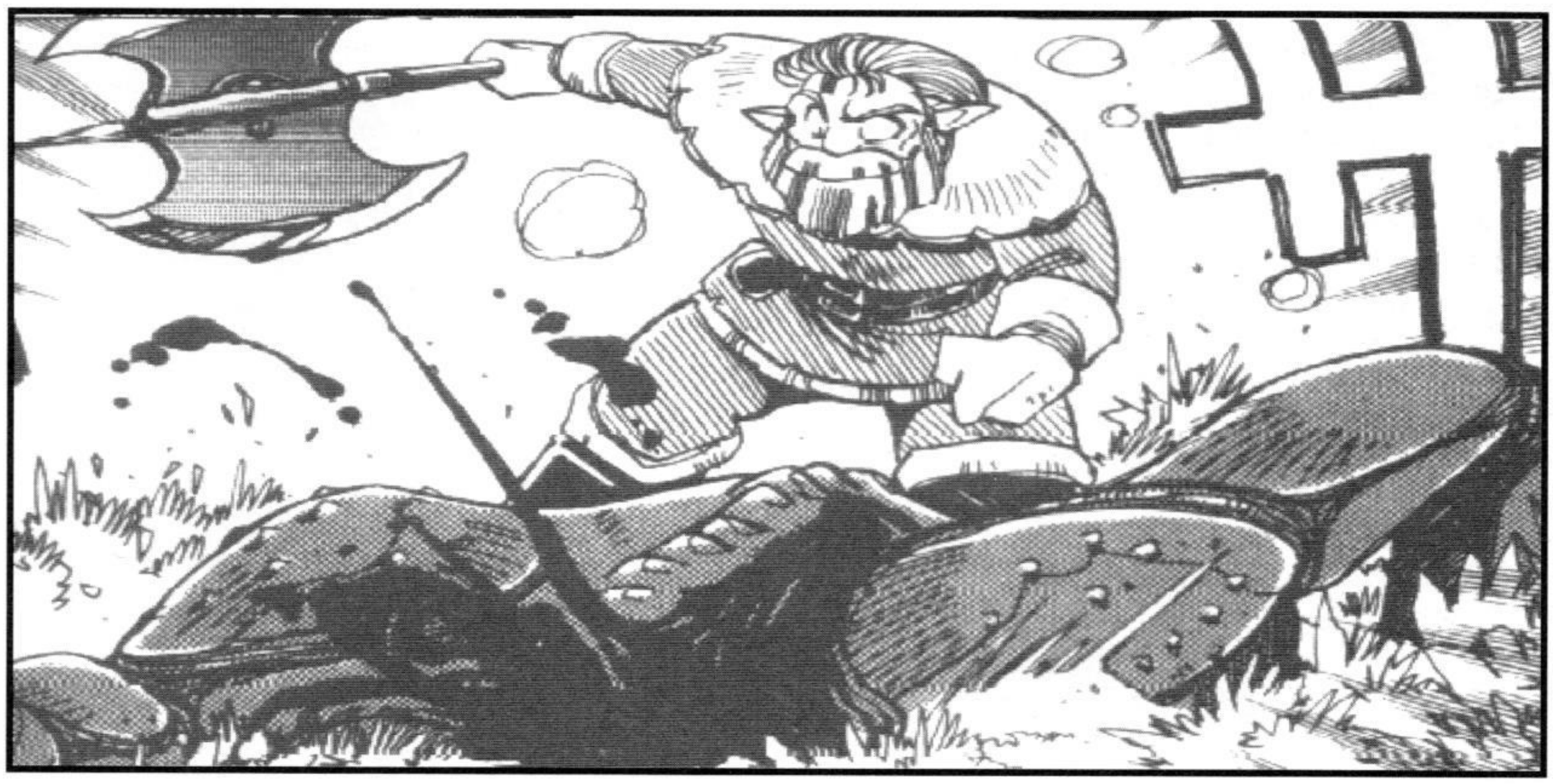
•Necrophilia. Dos mujeres como protagonistas. Dibujos muy cuidados y situaciones comprometidas con rectangulitos blancos que tapen lo mínimo.

•Nadia. Dibujos de un estilo impecable. Poco guión.

Musta

RECORD OF LODOSS WAR

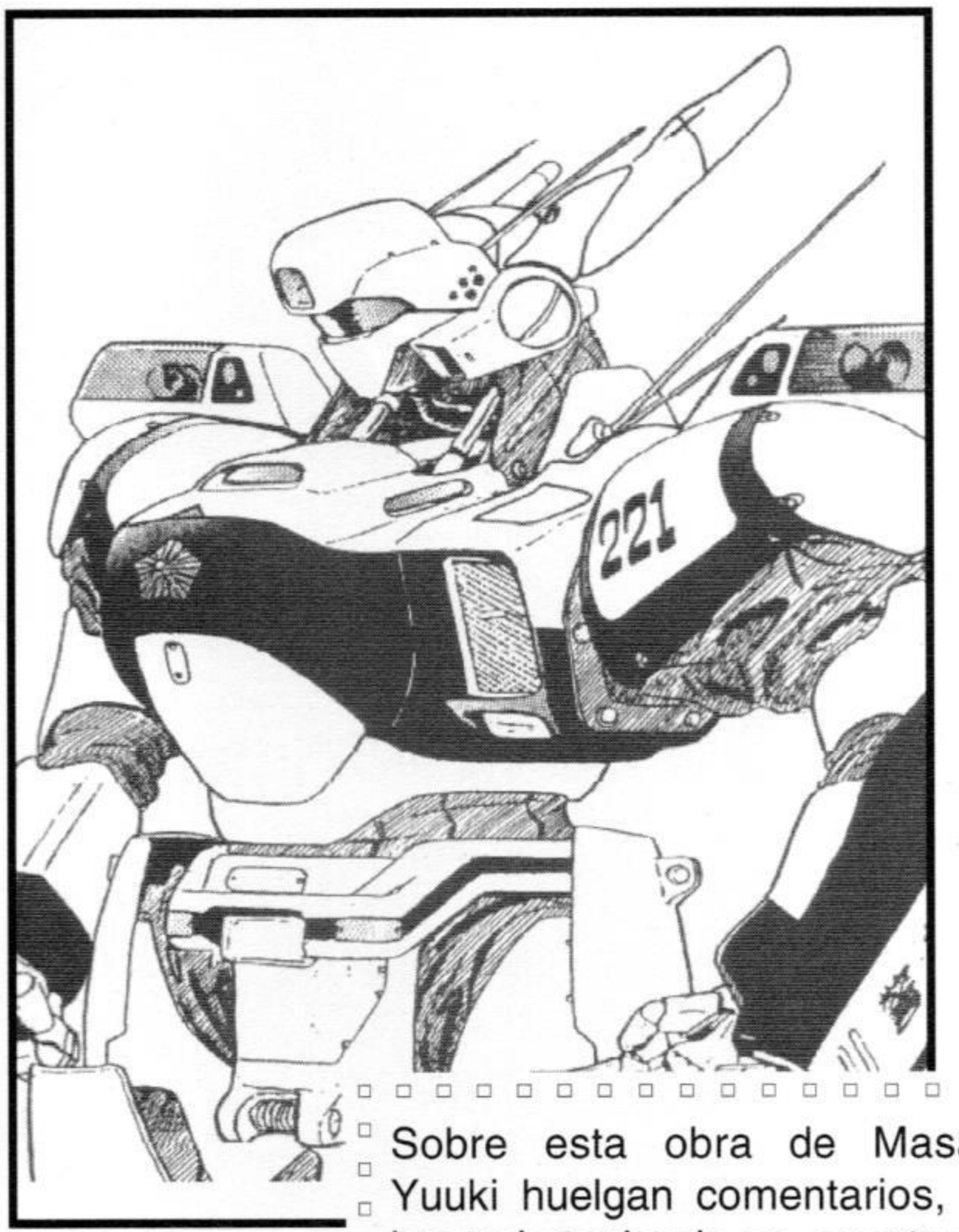
Hadas, duendes, elfos, enanos, enfrentamientos caballerescos... en Record of Lodoss War convergen todos estos factores que la han llevado a ser una serie de enorme prestigio.



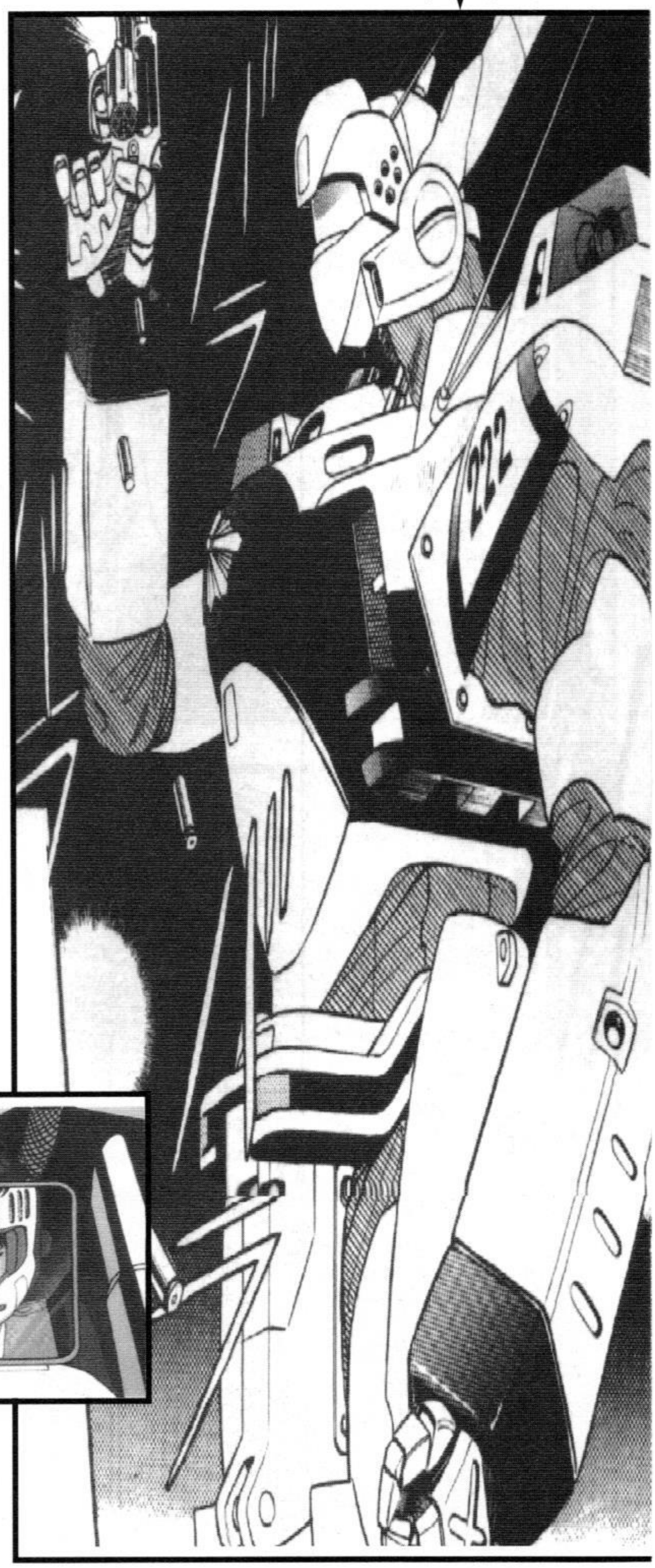
ZENKI

Este manga, obra de Yoshihiro Kuroiwa, publicado en el Shonen Jump Monthly, disfruta de una notable popularidad en Japón que le ha llevado a convertirse en una de esas obras de peso.

PATLABOR



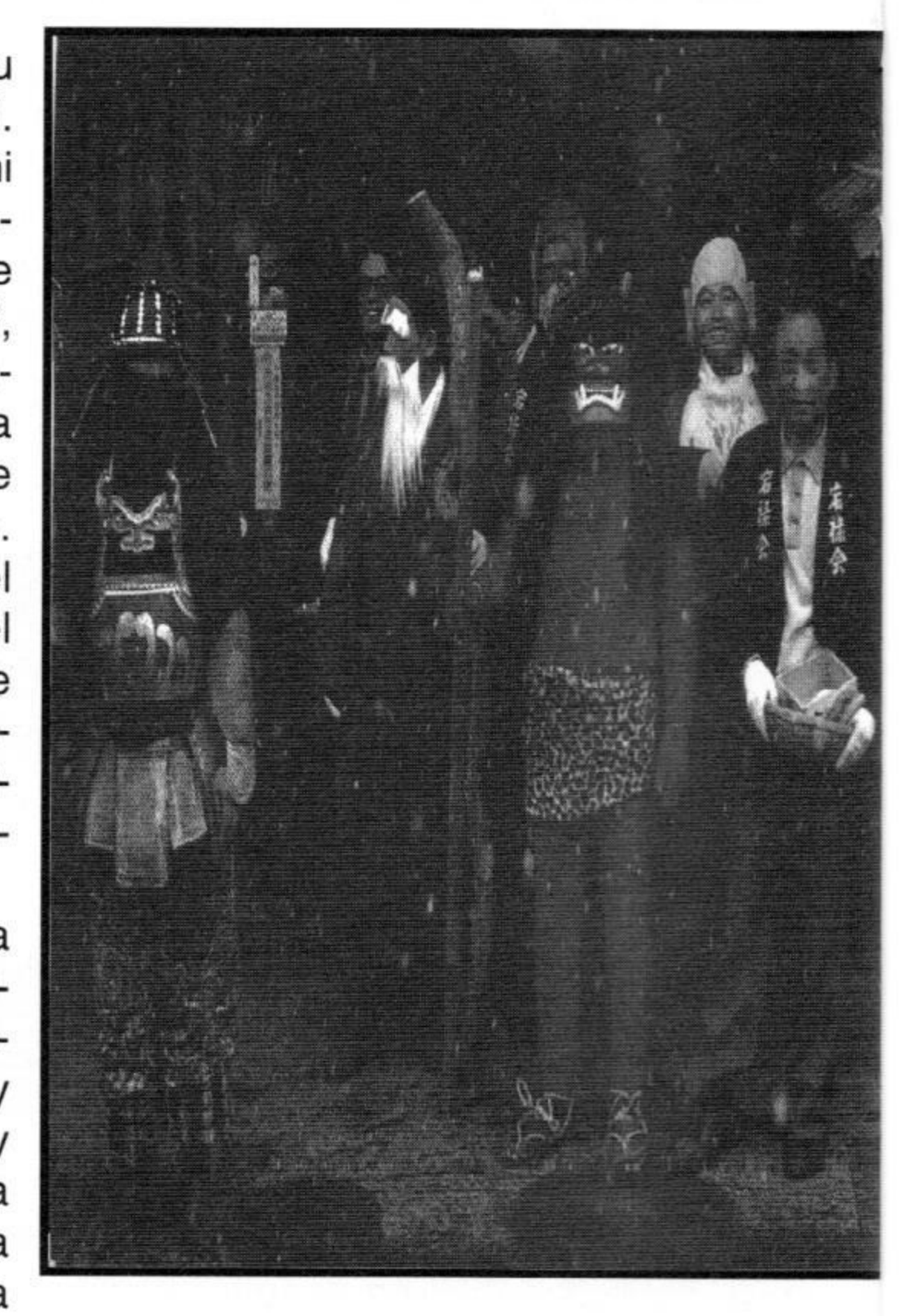
Sobre esta obra de Masami Yuuki huelgan comentarios, sobre todo teniendo en cuenta que en este mismo número aparece un articulo sobre Patlabor.



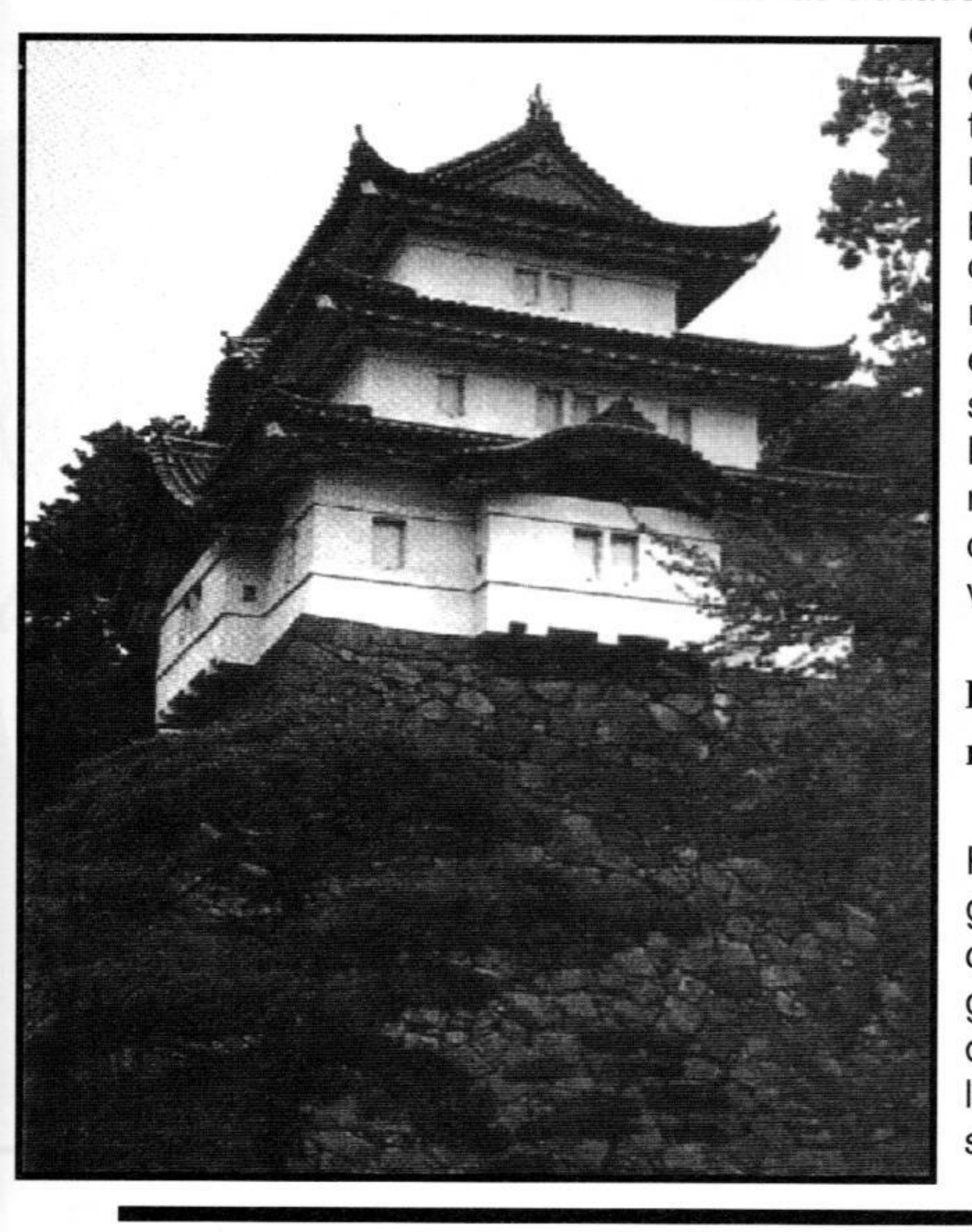
DESTINO: JAPÓN

Al otro lado del mundo, donde el rojo sol surge día tras día de entre las olas, cuatro islas, además de otras 3000 de menor tamaño, forman el lomo de lo que se podría denominar el océano más bello del planeta, el Pacífico.

Cuatro islas: Hokaido, al norte, la menos habitada; Honshu, en el centro, con el mayor índice de población; Shikoku, situada junto a Honshu, que encierra el Mar Interior; ya más al sur se encuentra Kyu shu, la más meridional. Tras la unión de los kami (dioses, espíritus) Izanagi "el que enviste" e Izanami "la que enviste", dieron origen a más dioses y al Japón, en forma de media luna y lleno de montañas y volcanes. Todos los kamis del cielo encargados del viento, de la lluvia, de las tempestades, terremotos y tifones, se inclinaron y se inclinan sobre esta corteza divina.



Cada año un tifón o una mareada asola las orillas donde están situadas las ciudades de hoy en día, y cada dia tiembla la tierra provocando castástrofes, recordemos: en 1923, el seísmo de Kanto produjo más de ciento cincuenta mil víctimas.



Las estaciones

Primavera. La gente acude con sus amigos y seres queridos bajo la copa rosada que forman los cerezos en flor en una comida de auténtica lujuria, con canciones y bebidas para celebrar la llegada del Hanami.

Verano.Trae consiguo las lluvias ,la intensa humedad y los iris, y los estanques se llenarán de lotos.

Otoño. Tiempo preferido por los japoneses para viajar, llegará acompañado con el verde, pasando por el amarillo y llegando al encendido rojo.

Invierno. Es a mediados de marzo cuando de los cerezos florecen en Kioshu (al sur de Japón), cuando los hielos del invierno aún están derritiéndose en Hokaido.

El viejo Japón sintoísta y budista, tan misterioso , fascinante y poco comprensible, ha caído bajo el progreso material y hay que hacerse la idea de que el Japón ya no es aquel Japón con imagen de samurai y geisha.

Pero no quiere decir que no haya un Japón viejo que aun cultive ideas sobre leyendas de dragones y kamis a los jóvenes, en el oeste , en frente de corea y las costas de Rusia, dicho Japón existe aunque sea ignorado la mayor de veces por el típico viajero con prisas, y muchos de los ciudadanos de las grandes urbes no han visitado esta parte oculta del Japón. Para llegar allí hay que olvidarse de los trenes y de largas autopistas, coger el coche y llegar allí por viejas carreteras.

En general los hombres que han visitado este país , si hubiera que creerles , por ejemplo ,Tokio seria una ciudad fea, sin interés, donde es imposible vivir, y Osaka una replica exacta pero sin alma de las ciudades americanas, el país entero estaría lleno de fábricas contaminantes, trenes a más de 250 km/h y aglomeraciones de gente a más no poder. Si esto fuera cierto, el Fuji-yama, monte conocido en todo el mundo, quedaría tapado por la increíble humareda de contaminación y los templos de Kioto, Nikko ...

En población, Japón es tres veces mayor que España. Más de 100 millones de habitantes que, de mantenerse el ritmo de crecimiento actual, se convertirán en 130 en el año 2000, demasiada gente para un país que encima no está bien poblado en su extensión. Honshu, la isla principal, albergan más de 60 millones de habitantes,mientras que las restantes islas por no decir desiertas, se encuentran prácticamente deshabitadas.

Jose C. Sedano

CRONOLOGÍA HISTÓRICA DE JAPÓN

666 a. de C.	Jimmu, primer tanno, funda el Imperio.
Principio de la Era Cristiana	Edad del Hierro en Japón.
552	El budismo en Japón.
794	Era Helán; traslado de la capital a Kyoto.
857-1027	Predominio de Fujiwara.
1185	Poderío de la familia Minamoto.
1192	Yoritomo Minamoto, nombrado shogun, establece en Kamakura la capital del shogunado militar.
1542	Desembarca en Japón los primeros portugueses.
1549	LLegan los primeros misioneros jesuitas.
1592	Expedición contra Corea repetida en 1597.
1603-1857	Predominio de la familia Tokugawa.
1639	Prohibición del desembarco de extranjeros.
1853	El comodoro americano Perry pide la apertura de los puertos japoneses
1867	Mutsuhito emperador; fin del shogunado por la dimisión de Yoshinobu.
1868-1912	Empieza la Era Meiji con los cinco principios de restauración imperial.
1869	Tokyo capital única.
1889	Primera Constitución.
1894-1895	Guerra chino-japonesa. Termina con el tratado de Shimonoseki.
1902	Alianza anglo-japonesa
1904-1905	Guerra ruso-japonesa. Termina con el tratado de Portsmonth.
1910	Anexión de Corea.
1912-1926	Era Taisho; Yoshihito emperador.
1914-1918	Participación japonesa en la I Guerra Mundial.
1919	Japón obtiene el mandato sobre las antiguas posesiones alemanas en el Pacífico.
1926	Empieza la Era Showa con Hiro-Hito
1931	Ocupación de Manchuria
1936	Adhesión japonesa al Pacto Antikomitern.
1937	Guerra contra China.
1940	Ocupción de bases en la Indochina francesa.
1941	Ataque a Pearl Harbour contra Estados Unidos.
1945	Bombardeo atómico de Hiroshima y Nagasaki. Rendición de Japón. Ocupación americana.
1947	Nueva Constitución japonesa.
1952	Tratado de paz con Estados Unidos.
1956	Acuerdos con la URRS; admisión de Japón en la ONU.
1964	Celebración de las Olimpiadas en Tokyo.
1970	Feria mundial en Osaka.
1972	Restitución al Japón del archipiélago de las Ryukyu.

SALÓN DEL MANGA

La idea flotaba en aire desde la ya lejana Convención del manga, en la que se dejó claro que los fans del cómic japonés responden masivamente a iniciativas de este tipo. Pero, aún a sabiendas de que la afluencia de público estaba virtualmente garantizada, nadie parecía estar interesado en organizar el "fregao" que supone una convención real, bien organizada, que haga las delicias del otaku español. Y fue entonces cuando Ficomic presentó su proyecto de realización de un Salón del Manga y Anime que, por si no lograba atraer suficiente público por sí mismo, añadía al título la coletilla "y del Videojuego" para conseguir una mayor participación.

Un intenso bullicio producido por el efecto conjunto de varios cientos de gargantas intentando hacerse oir, las bandas sonoras de los diferentes videojuegos, los anuncios rimbombantes de magafonía y el chirriar de los trenes como bakground music nos recibió a nuestra llegada al I Salón del Manga, el Anime y el Videojuego que se celebró en la Estación de Francia.

Ya dentro del recinto destinado al Salón pudimos comprobar lo que se intuía: su función se reducía casi exclusivamente a la comercial. Varias decenas de stands de las principales tiendas y distribuidoras de mangas hacían su agosto agotando con inusitada celeridad su abundante material (sobretodo, los peluches de Totoro).

Pero de entre estos stands destacaba por méritos propios Hondouraku, una librería japonesa que vendía mangas y CD's de segunda mano a precios realmente atractivos (habían lotes de 15 tomos por 5000 ptas.) y que, además, ofrecía la posibilidad de servir mangas difíciles de encontrar.

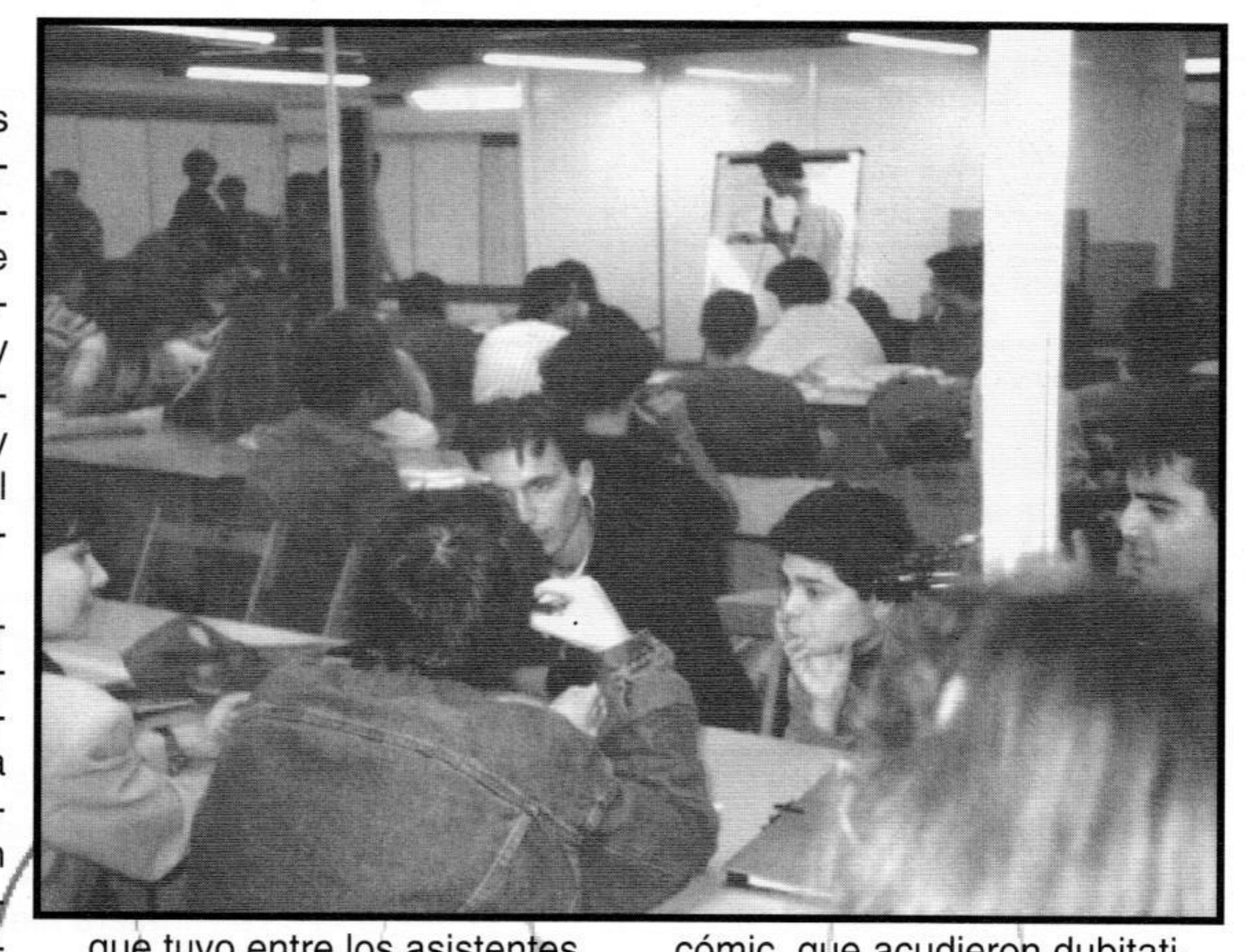
Manga Films, otra de las compañías que no podía faltar, acertó de lleno con la edición de Street Fighter, que fue un rotundo éxito.

Los chicos de Planeta presentaron sus novedades(Fatal Fury, Sailor Moon -anime-cómic-, Assassination Blues, Neo-Tokio, zona crepuscular, X 1999, Izcer-One, CyberTokio...), al igual que Norma (Dominion Conlicto, Elementaros, Shang-Hai ...), Glénat (Vanity Angel y otras que no llegaron atiempo) y Camaleón (Boum, Akuma, Zeon, Yogore ...).

También fueron presentados al gran público los mangas ganadores del concurso de Ficomic convocado con motivo de este Salón: "Mi pequeño Tomoka" de David Ramírez y "Kuno & Kaori, casos inexplicables" de Vanessa Durán y Antonio Valentín se ganaron el triunfo entre más de trescientos cuarenta participantes.

Las exposiciones organizadas para este evento difícilmente pueden recibir tal nombre. La dedicada al manga constaban de una serie de paneles con páginas del Shonen Jump pegadas al libre albedrío. Desde luego no esperábamos encontrarnos con originales de Toriyama, pero podrían haber conseguido algo más intermedio, páginas del manga original de algunos mangakas más modestos.Y la del videojuego algo más interesante pero igualmente carente de interés exponía el desarrollo de las consolas durante los últimos años, desde el modelo más prehistórico hasta las de última generación.

Sin duda alguna, lo más interesante del Salón fueron el amplio número de mesas redondas y debates donde se pudo ver de todo y que sorprendió a propios y extraños por la amplia participación



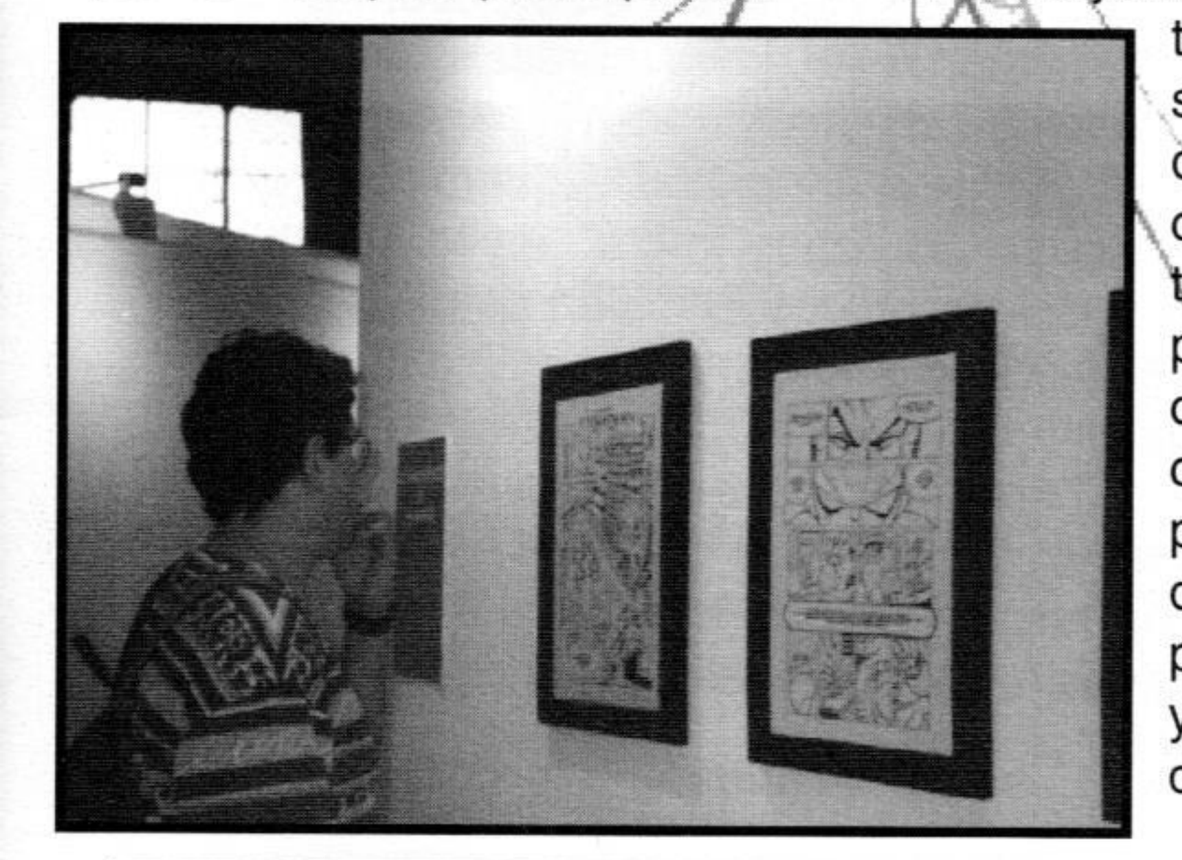
que tuvo entre los asistentes.

También hubo un Taller del manga, en donde todo aquel que quisiese podía mostrar sus dotes artísticas. También hubieron pequeñas clases de cómo hacer un fanzine impartidas por Lázaro Muñoz (últimamente muy activo).

Desde luego lo del videojuego fue vergonzoso. Ninguna compañía de "las grandes" se arriesgó a participar por si el evento no reunía suficiente público. Ni Sega, ni Nintendo ni nadie. Lo único que te recordaba que el videojuego también existía eran tres o cuatro stands de tiendas especializadas en este tema desparramados por ahí.

En conjunto, este salón estuvo bien. No por su contenido, que al fin y al cabo era bastante insípido y podía resumirse como puramente comercial, sino por la respuesta que recibió por parte de los fans y simpatizantes de este tipo de cómic, que acudieron dubitativos, pero acudieron. Y gracias a ellos se hizo de este Salón del Manga algo realmente agradable de presenciar y, lo que es más importante, se consiguió de una vez por todas demostrar que estamos preparados para más salones del manga. Como siempre, Ficomic mantuvo una buena organización.

Y ahora solo cabe esperar que el II Salón del Manga sea realmente eso, un salón en el que poder asistir y participar en mesas redondas, proyecciones (a ser posibles de obras inéditas), disfrutar de la presencia de algún autor japonés y editorial nipona y, por supuesto, hacer nuestras "pequeñas" compras de cada Salón.



Carlos Fernández y **Javier Fabra**

OPINION

SUEÑOS

A bombo y platillo se anunció hace poquitos meses la publicación (legal y registrada, se entiende), del primer manga realizado por autores españoles, y dejando aparte la idea que se tenia hasta ahora, consistente en que un manga es exclusivamente un cómic realizado por autores japos, la noticia tenía su importancia.

Poco a poco, llegaban más noticias; se trataba de un cómic erótico (Tipical Spanish) que sería publicado por la editorial francesa Glénat y con una periodicidad mensual. Los creadores del monstruito iban a ser Rafael Sousa en el guión y Javier Sánchez por parte del apartado gráfico. Por fin apareció el primer número en el kiosko de la esquina, y todos los mangamaniáticos en masa se abalanzaron sobre él para adquirir algún ejemplar de "Sueños", que así se llamaba la criatura. Al poco tiempo comenzaron a llover las criticas y las alabanzas a este pseudomanga.A saber: los guiones estaban ya muy vistos(dónde es un secreto), y pocas veces rayaba la originalidad; en cuanto a lo gráfico, Javier Sánchez (autor de portadas del Otaku en su primera etapa) no se había lucido del todo. Y por otra parte aparecían lo reducido del precio (al menos comparado con publicaciones por el estilo), que si era un buen paso para difundir aún más el manga en España, que si tal, que si cual, etc.

Mientras, apareció otro número, y otro, y otro, y la fiel masa mangamaníaca acudía de nuevo a los establecimientos a adquirir un ejemplar ansiosamente (sin malos pensamientos, faltará más).

Mi opinión personal, y como punto final, pues bueno, no está mal. La división en dos partes con pequeñas secciones entre ellas introduce novedad en ese aspecto; sin querer dármelas de gran entendido ni de experto , diría que se ha exagerado mucho sobre las maravillas de este ¿manga?; pasable y en paz. Os aconsejo que hagáis como dice el propio Sánchez : "si les gusta que lo compren, si no, que no lo hagan". Tá clarísimo

Carlos Fernández

VIOLENCIA EN EL MANGA

Hay muchas personas que dicen que el manga y anime japonés influyen de forma negativa en los más pequeños debido a su alto contenido en violencia, poniendo como consecuencia extrema el caso de los niños asesinos, ya que dicen que hay niños que al faltarles el afecto paterno necesitan otra cosa a la que poner como guía, a la que admirar y querer. Estos niños algunas veces acaban tomando como modelo a Héroes del cómic, de dibujos animados, o de películas, a pesar que si no todas, sí la mayoría de las veces, todo lo que aparece en las producciones de este tipo es fantasía, algo irreal, y debería considerarse como tal, (un ejemplo que ponen muchas veces, -y que voy a mencionar aunque no tiene nada que ver con el manga y anime-, es el de los niños que tras ver la película de Superman, se mataron al tirarse de una ventana u otros sitios a cierta altura, ¡disfrazados de Superman!).

No discuto que todo eso sea cierto, pero hay varios aspectos que me parece que los que han lanzado la acusación al manga y al anime se han olvidado de considerar:

-Hace años, los que ahora lanzan estas acusaciones, jugaban a indios y vaqueros o a policías y ladrones entre otros juegos de ese estilo. Ellos también procuraban imitar en lo más posible a aquellos que veían en películas, dibujos y comics, (y bastantes veces, también se producía algo de violencia en el juego). Por tanto, el juego viene a ser el mismo y solo cambia la ambientación.

-Además, en películas como "La guerra de las galaxias" que estaba autorizada para todos los públicos, también hay escenas violentas, ya que se producen batallas, se destruyen planetas, etc. Y sin embargo, que yo recuerde no ha recibido críticas de violencia.

Después de leer esto creo que se ve que la violencia no es algo exclusivo del manga o del anime, tal como parece insinuar los que hacen las críticas que se han mencionado al principio.

Eduardo Izaguirre

EL DEPORTE EN EL MANGA

"El deporte y el manga son buenos amigos..." , con esta rotunda afirmación comenzaba el ensayo sobre el binomio deporte-manga de mi colega Alex Esparducer, activo colaborador y cofundador del ya desaparecido Animanga y buen amigo, que se publicó en el número uno de este fanzine castellonense.

Hoy, unos años más tarde, retomo la idea original para intentar ofrecer un concienzudo repaso a la historia del manga de temática deportiva, un género siempre presente en el cómic japonés.

Este género, conocido como spokon, estuvo centrado en sus orígenes en deportes tradicionales de la cultura japonesa, como el karate, sumo y el judo. Es precisamente sobre este último deporte, el judo, el que trataba Eiichi Fukui en su obra Igaguri Kun, un éxito de ventas en el año 1952 y manga que podríamos considerar como pionero del spokon.

Este manga preparó el camino para nuevos títulos deportivos, que se centraban en los deportes occidentales más de moda en Japón.

Así aparecieron tebeos sobre beísbol, boxeo, tenis y voleibol.

Chikaino Makyu, de T. Chiba y K. Fukumoto, publicado a principios de los sesenta en el semanario Shonen Magazine de Kodansha, contaba la historia de cómo un joven estudiante, Hikaru Ninomiya, conseguía gracias a su magnifico e imparable lanzamiento mágico fichar por un equipo profesional de beísbol y jugar con el combinado absoluto japonés, al cual llevó con su descomunal trabajo a lo más alto. Poco después de conseguir el título de Campeón del mundo para Japón, Hikaru abandonaba la práctica activa de este deporte para convertirse en entrenador.

El éxito de Chikaino Makyu fue bastante grande pero se vio empequeñecido por la gran acogida que tuvo otra serie que trataba este mismo deporte, Kyojin no Hoshi. Sus autores, Ikki Kajiwara y Noboru Kawasaki, crearon en 1966 (también para el Shonen Magazine) un manga deportivo que sentaba las bases para otras obras futuras. El juego que practicaba Hyuma Hoshi, el protagonista de la trama argumental, estaba plagado de ponderaciones exageradas y deformaciones imposibles de la bola y el bate, algo muy frecuente en obras posteriores de toda índole.

Pero el mayor manga de éxito jamás existido estaba aún por llegar: Fue en 1968 cuando apareció Ashita no Joe, de Asao Takamori (guión) y Tetsuya Chiba (dibujo).

Este es un manga de boxeo con una historia, la de Jo Yabuki, y mucho sentimiento popular. Jo es un adolescente que poco a poco y tras un duro entrenamiento a las órdenes de un boxeador retirado, Danpei Tage, se abría paso en el boxeo profesional. Y llegó el dia en que tuvo que enfrentarse a Toru Rikiishi, un antiguo compañero del reformatorio. El combate lo acabó ganado Rikiishi pero tiempo después moría a causa del esfuerzo sobrehumano que había realizado para poder vencer a Yabuki. En el poco tiempo en el que aparecía , Toru conseguió ganarse el cariño de miles de lectores, que presionaron a la editorial (Kodansha) con objeto de que

realizara un funeral al que todos pudiesen acudir para darle el último adiós, todo un acontecimiento sin precedentes en la historia del cómic japonés.

Jo volvía al ring y, por culpa de su bajo estado anímico, perdía el título ante Tigre Ozaki. Más tarde volvió a recuperar su antiguo estado de forma y disputó el título ante José Mendoza. El combate fue glorioso. Ambos boxeadores harían alarde espectacular de técnica y, sobretodo, resistencia pero finalmente Jo perdía y, sumamente abatido, moría. Aunque no se ofició ceremonia alguna, la gran jauría de lectores que seguían la serie aquel 1973 lloraron profundamente su muerte.

Después de esto aparecieron mangas como Ore wa Teppei (manga de sumo de Tetsuya Chiba), Tiger Mask (lucha libre obra de N. Tsuji y I. Kajiwara), Football Taka (serie de fútbol americano de N. Kawasaki) y los shojo Ace wo Nerae! (historia sobre tenis de S. Yamamoto), Esu o Nerae! (de S. Yamamoto, una historia también sobre tenis), Attack nº1 (trama sobre voleibol obra de C. Urano) y Sing wa V! (manga de S. Jinbo y A. Mochisuki sobre el mismo tema).

En todas estas series se destacaba un valor esencial, el sacrificio, y la trama argumental se centraba casi exclusivamente (salvo excepciones) en el deporte que se trataba, sin desviarse de esa línea. Hoy en día esa tendencia a centrar los spokon en el deporte al que hacen referencia tiende a desaparecer. Los mangas deportivos actuales utilizan la práctica deportiva como un elemento argumental más al que unen cosas como el romance estudiantil o similares.

Esto queda patente en mangas como Touch (de M. Adachi, historia de, como sabéis de sobra, beísbol con temática amorosa) o Slam Dunk (de T. Inoue). Esta última se centra en Hamichi Sakuragui, un estudiante desgraciado en amores que se inscribe en el equipo de baloncesto de su instituto, el Shokaku, con la esperanza de atraer así a la fémina de sus sueños, Haruko Akagui. Sakuragui carece de los más mínimos destellos de técnica necesaria pero, aún así, el capitán del equipo, Takemori Akagui le acepta.

Como se puede observar, en Slam Dunk existe ese apartado amoroso antes reseñado.

Un fenómeno de masa de este género fue, ha sido y es Captain Tsubasa, el spokon de fútbol antonomasia, serie, conocida en España como Campeones, vio la luz en 1981, en el mítico Shonen Jump.

Su autor, Y. Takahashi, planeó una serie corta autoconclusiva pero el éxito que cosechó le "obligó" a continuarla. El hilo conductor de la historia es Tsubasa Ozare, un magnífico jugador que no tardará en convertirse en rutilante estrella del fútbol. Tsubasa milita en las filas del Nankatsu, equipo que cuenta con otros grandes jugadores, como Taro Mizaki (que forma junto con Tsubasa un dúo atacante imparable) y Genza Wakabayashi (un portero detiene cualquier cosa), y entidad que alcanza un gran prestigio.

Captain Tsubasa retoma los valores primitivos del juego en equipo y espíritu de sacrificio, algo que quedaba patente en los primeros mangas deportivos, además de se el máximo exponente del manga sobre fútbol, o manga sakka, como llaman en Japón al fútbol .

En los últimos cuatro o cinco años los mangas futbolísticos se han visto incrementados de una forma inusual. Esto ha sido debido a la importancia que ha ido adquiriendo este deporte en la sociedad japonesa, la cual ha conseguido instaurar su propia liga, la

J-League, en la que juegan grandes estrellas mundiales. El fútbol japonés tiene día a día más adeptos y compite en popularidad con el beísbol.

Toda esta explosión futbolística se ha visto plasmada en los mangas deportivos, que están aumentando progresivamente. Cada editorial importante cuenta con su propio cómic soccer.

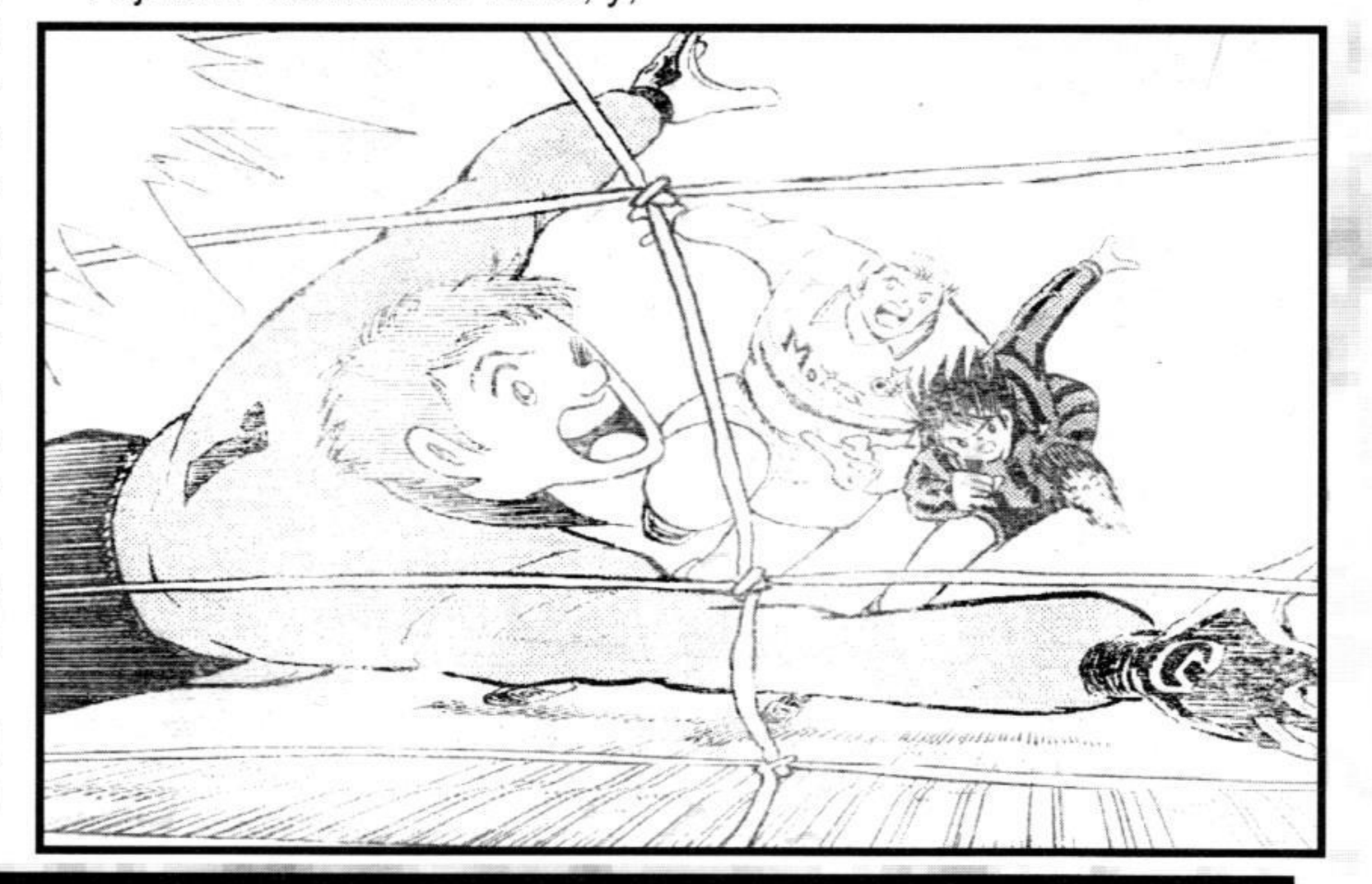
Shueisha, editorial que ha visto nacer y crecer a la serie más importante de este subgénero, la ya mencionada Captain Tsubasa, ha contado con otras obras de variable extensión como Principe del Sole (manga del ya conocido Y. Takahashi que se desarrolla en la liga italiana) o, más recientemente, Ribero no Takeda (obra de M. Niwano). Shogakukan, patrocinadora oficial de la J-League, tampoco se queda corta en lo que a series de fútbol se refiere: Babante (de Y. Imamori) y Oretachi no Field (K. Muraeda) han sido algunos de los mangas que han salido de su cosecha.

Y Kodansha, "pionera" del spokon, también ha tenido su propia historia sobre el deporte rey, J Dream (N. Heiuchi).

Pero los últimos comics deportivos aparecidos en Japón no hacen referencia única y exclusivamente al fútbol, sino también a otros deportes ya tratados anteriormente. La natación es el tema central de Rough, manga de M. Adachi (Touch) publicado en 1987 por Shogakukan que abarca doce tomos recopilatorios; Chibi, otra serie de Y. Takahashi, abarca el mundo del boxeo, tomando como protagonistas a los boxeadores del Fujinami Gakuen de Tokio; y, para finalizar este repaso al género deportivo, un manga sobre judo con el trasfondo sentimental de por medio, Yawara!, de N. Urasawa, del cual pudimos ver la adaptación televisiva emitida por TV3 bajo el nombre de Cinturón negro.

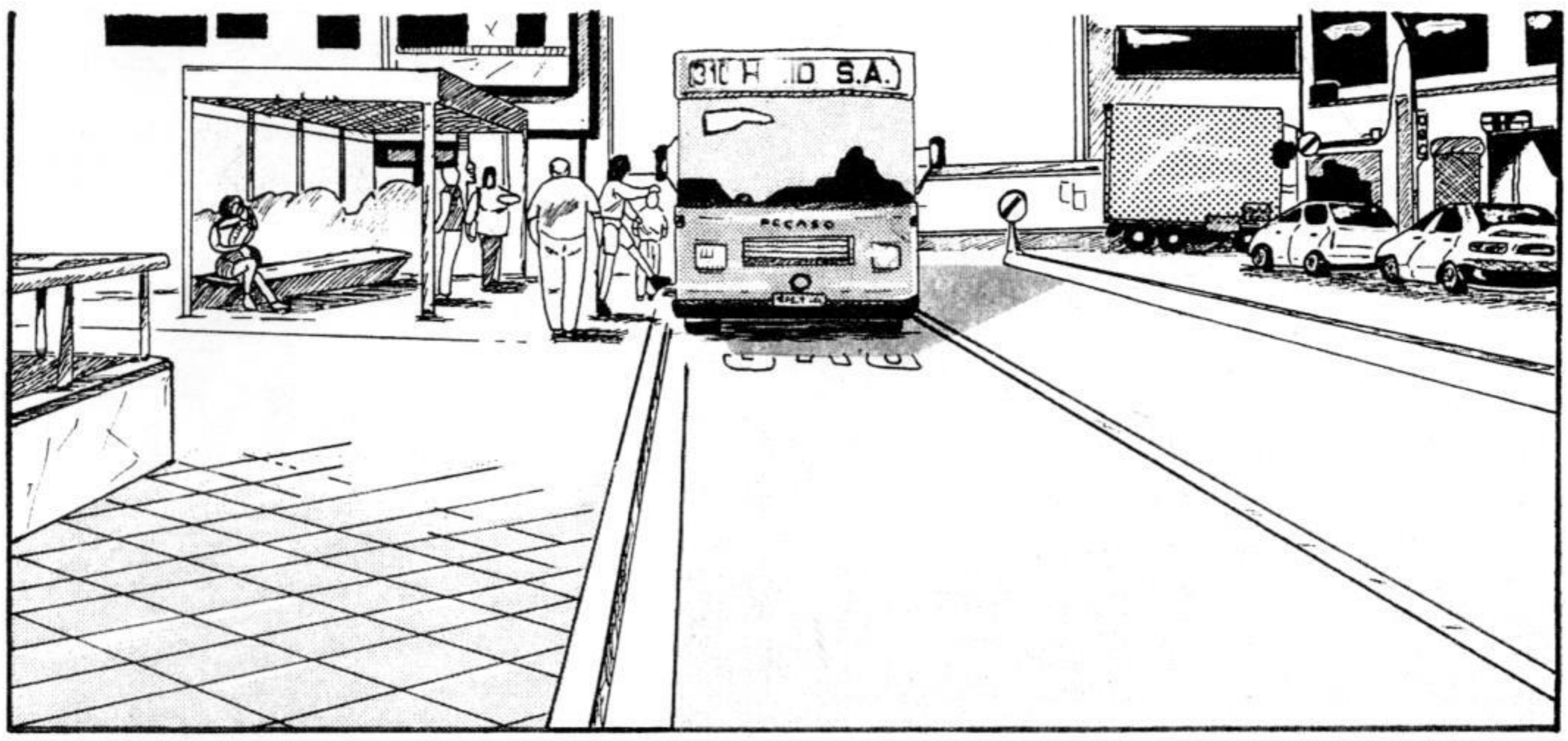
Y con este cómic doy por zanjada la cuestión del deporte en el manga. Aunque soy plenamente consciente de que hay muchas más series deportivas que no aparecen en este pequeña revisión del género, espero sinceramente haber remarcado las que han sido más relevantes dentro del mundo del cómic japonés.

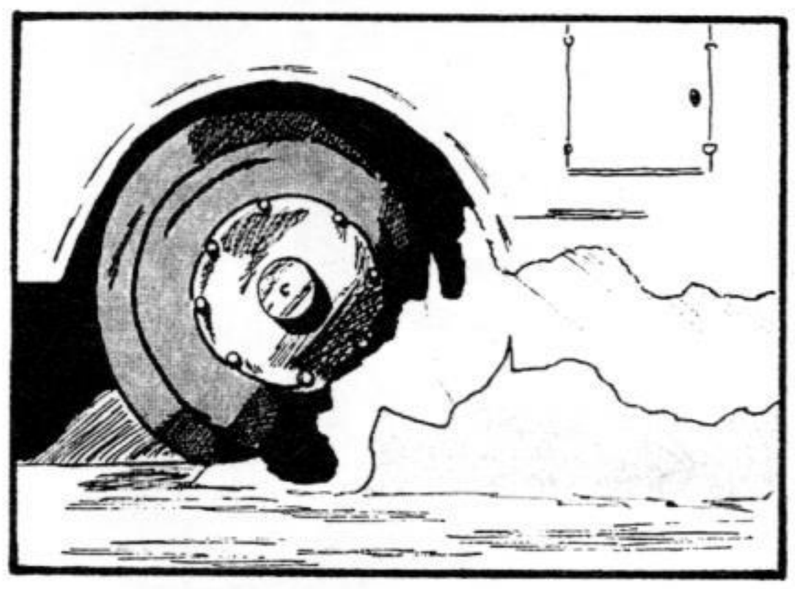
Javier Fabra

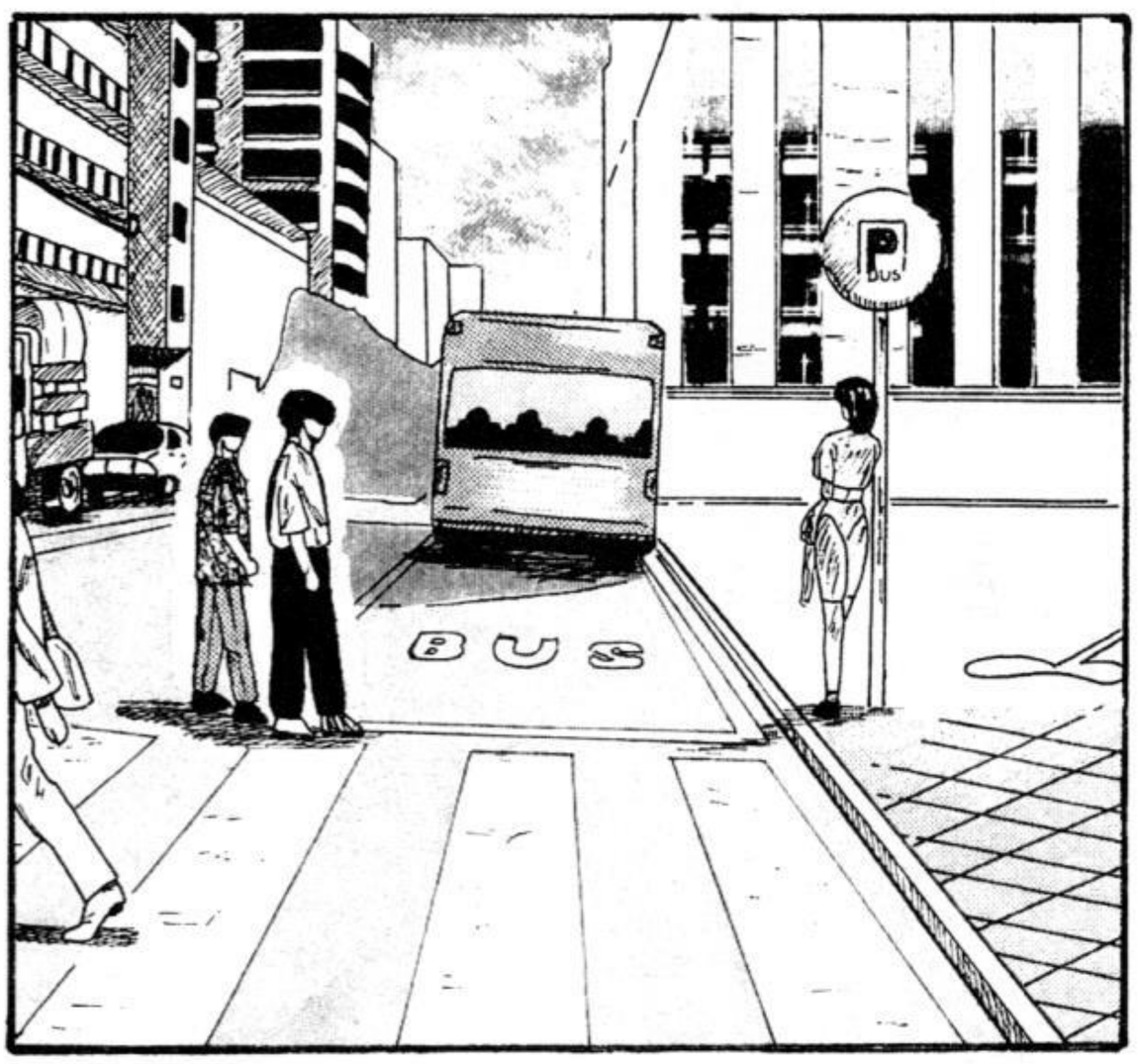


AL DESPERTAR

DIBUJO: **JOSÉ SEDANO FONT** GUIÓN: **GIL ENRRIQUE TORRES TORROMÉ**


S.A.
PEGASO




P
BUS
BUS

HOLA GUAPA.
¿TE PUEDO AYUDAR EN ALGO?

PUES... SÍ. SI SABES DECIRME DONDE ESTA LA CALLE GOZALBO.
¿DEVERAS? ME HARÍAIS UN GRAN FAVOR. PORQUE RESULTA QUE HE PERDIDO EL BILLETE DE MI AGENCIA Y NO ME ADMITEN EN NINGÚN OTRO AUTOBUS.

¿CALLE GOZALBO? SÍ CLARO. ESTA AL LADO DE LA FACULTAD EN QUE ESTUDIAMOS. ¿VERDAD RAÚL?
SÍ PERO... ¿QUÉ PASA?

NO. QUIERO IR ALA AGENCIA A QUE ME RESUELVAN ESTO, POR ESO OS PREGUNTO SI SABEIS DONDE ESTA LA CALLE.
ENTONCES. ¿NO ERES DE AQUI?

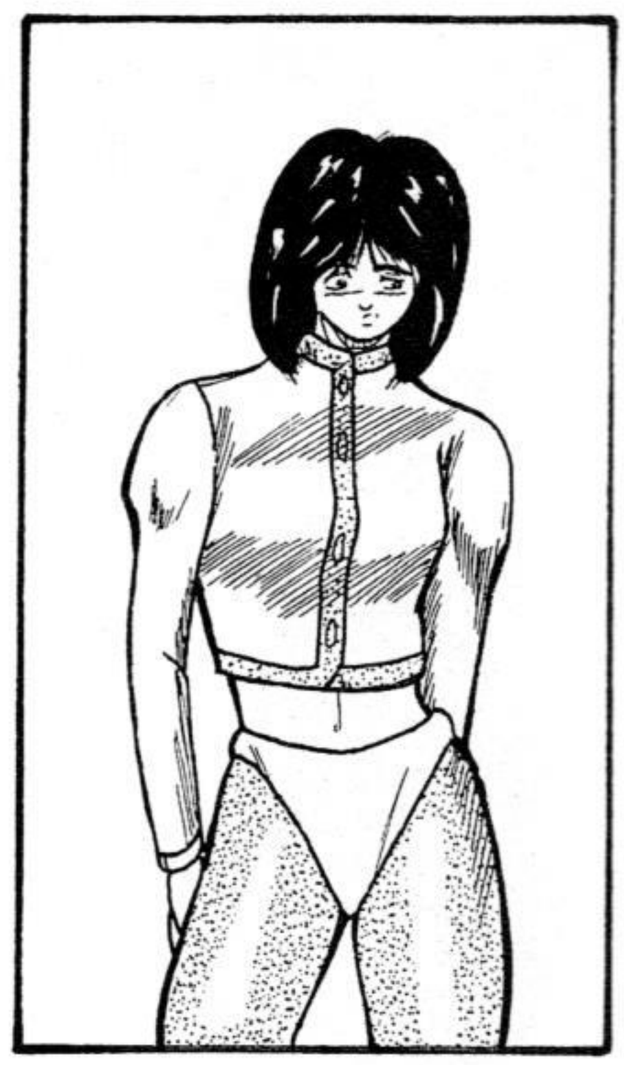
PERO, SON MAS DE LAS OCHO. AUNQUE VAYAS A ESTAS HORAS SEGURO QUE ESTARÁ CERRADO.

HIRA TENGO UNA IDEA, ¿POR QUE NO TE VIENES A NUESTRA CASA?

¿Q... QUÉ HAS DICHO?

BUENO... AHORA ELLA ESTA EN LA CALLE Y NO TIENE DONDE DORMIR. ASÍ PODRIA SOLUCIONAR EL PROBLEMA.

¿Y MI VIAJE?
MAÑANA TE ACOMPAÑAREMOS A LA AGENCIA Y A LA ESTACION SI HACE FALTA.



NO ES PARA PONERSE ASÍ.
PERO ESTAS LOCO ¡¡¿COMO SE TE OCURRE PROPONERLE ESO?!!

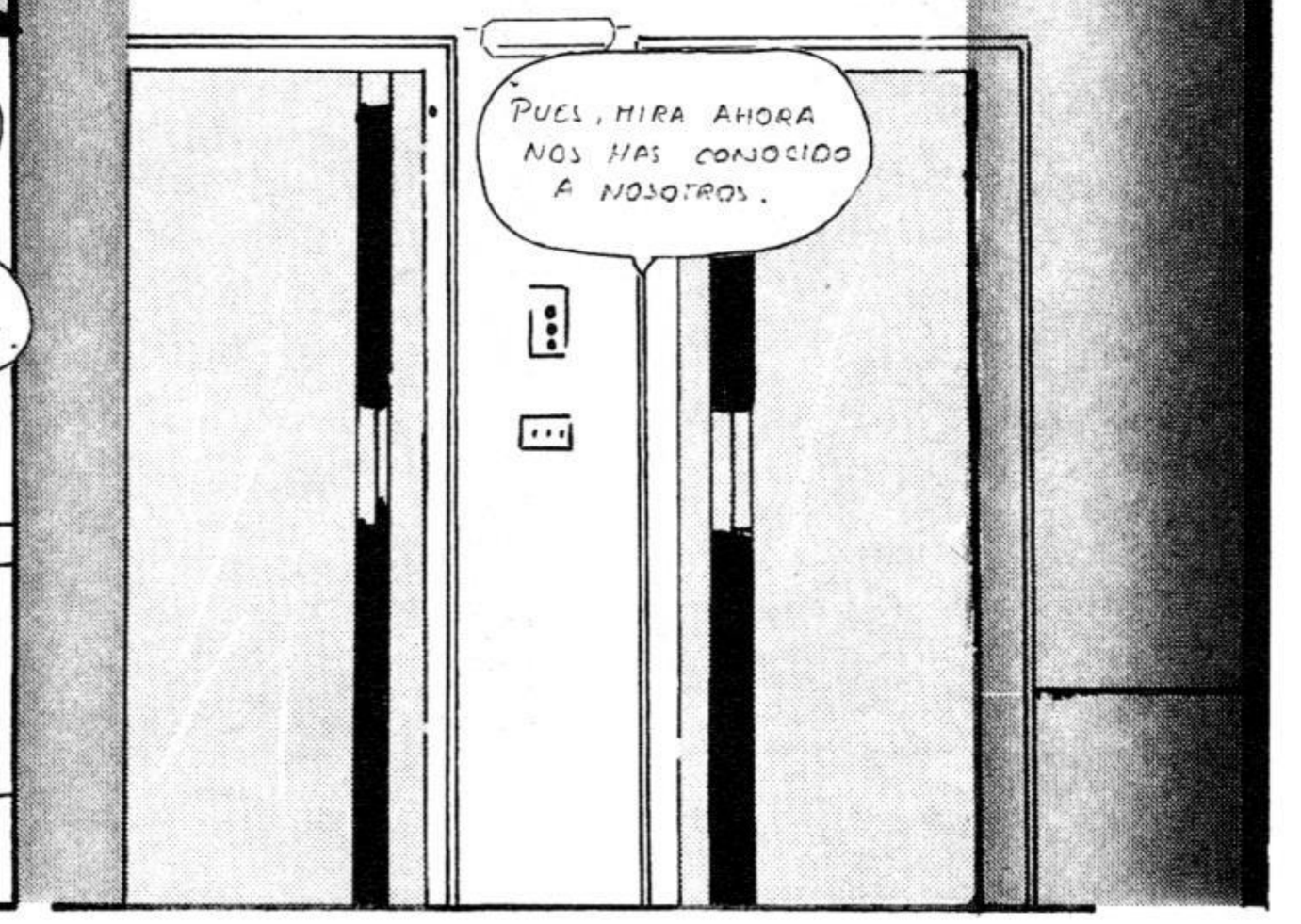
¡¡¿EH?!!
VALE, DE ACUERDO.

¿ES... ESTAS SEÇORA? MIRA QUE VIVIMOS LOS DOS SOLOS.
SÍ, CLARO.

ES QUE ES... QUE...
¡VENÇA VAMOS! ¿ACASO NO LA HAS OIDO? SE ESTA HACIENDO TARDE.

A TODO ESTO, ¿COMO TE LLAMAS?
CARLA, ¿Y VOSOTROS?
YO JORGE Y ESTE ANTIPATICO RAÚL.

OYE, CARLA ¿COMO ES QUE VIAJAS SOLA?
TRAVELLING, ME ENCANTA VIAJAR Y CONOCER GENTE.


PUES, MIRA AHORA NOS HAS CONOCIDO A NOSOTROS.

ESTA ES NUESTRA CASA, LEONERA, ¿QUE TE PARECE?
ES PRECIOSA, VEO QUE ESTAIS BIEN INSTALADOS.

ESAS PUERTAS LA COCINA Y EL BAÑO, Y AL FONDO LOS DORMITORIOS.
A-ha.

PERO HAY UN PROBLEMA ESTE PISO SOLO TIENE DOS CUARTOS.

JORGE Y YO DORMIREMOS JUNTOS POR ESTA NOCHE.

ESO NO SERÁ NECESARIO EN ABSOLUTO.

¡¡¡¿COMO HAS DICHO?!!!

DESDE LUEGO LA PUERTA DE LA IZQUIERDA.
POR FAVOR ¿NE PODRÍA DAR UNA DUCHA?

BOOM
GRACIAS.
VEN, TÚ. TENEMOS QUE HABLAR... ¿NO TE PARECE RARA ESA CHICA? HA VENIDO A NUESTRA CASA Y DICE QUE SÍ A TODO.
¿QUÉ PASA CONTIGO?, ESTA BUENISIMA Y PARECE QUE LE VA LA MARCHA, EL ROLLO, LA HE TRAIDO AQUÍ PARA PASAR UN BUEN RATO Y TU NO ME LO VAS A AMARGAR.
PERO NO SE NO ACABO DE... ES QUE ESO DE INVITAR...
¿LO VES? CALLA DE UNA VEZ! ADEMAS A TÍ TAMBIÉN TE GUSTA, POR ESO NO HAS DICHO NADA.
¿QUE DICES?
SHOGATSU

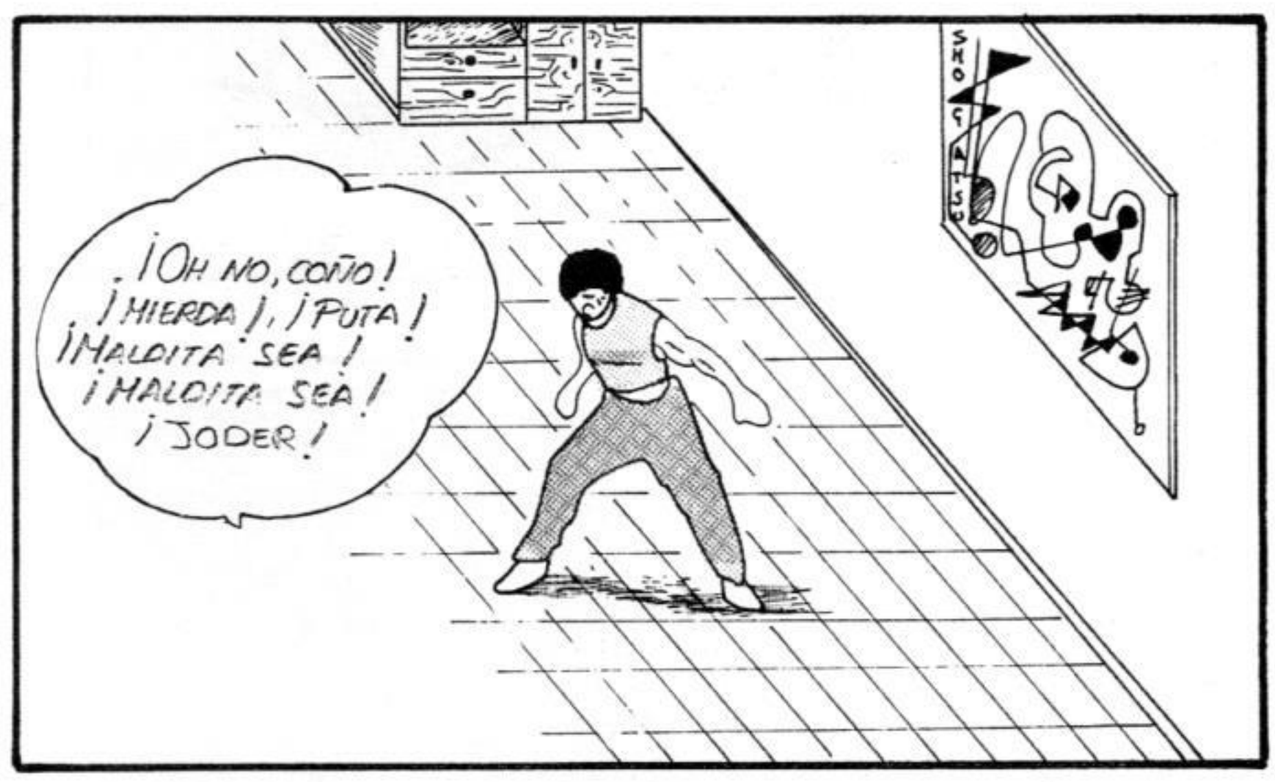
VEN A CENAR CARLA
¡VOY AHORA MISMO!

BUENO, NOSOTROS DESPUES DE CENAR TENEMOS COSTUMBRE DE IR A LA CAMA ¿SABES?
VALE LA VERDAD ES QUE YA TENGO GANAS DE IRME A DORMIR.

BUENO COCINERA, TU TE QUEDARAS EN LO TUYO, QUE SON LOS CACHARROS ¿VERDAD? POR QUE HAY COSAS QUE SOLO UN HOMBRE PUEDE HACERLAS.

CREK
¿EH? PERO...

SSS... ¿POR QUÉ NO HAS INSISTIDO PARA QUE ME QUEDARA CONTIGO, TONTO?
YO... CREI... QUE
NO CREAS NADA Y HAZ LO QUE QUIERAS DEJATE LLEVAR.


¡OH NO, COÑO! ¡MIERDA!, ¡PUTA! ¡MALDITA SEA! ¡MALDITA SEA! ¡JODER!
SHOCKPISE

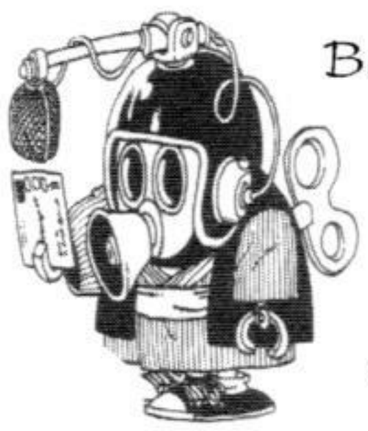
¡JODER, DESPIERTA RAÚL!, ¡ESA ZORRA NOS HA JODIDO VIVOS!

¿Mm? ¿QUE PASA?

¿COMO?
QUE SI, NO ESTA EL DESPERTADOR NI MI RADIO NI MI RELOJ NI MI CALCULADORA
¡AH! ¡MIERDA MI CARTERA ESTA VACIA.

JE, PUES A MI NO ME A ROBADO NADA.
©SEDANO '95

CORREO



Bueno, aquí estamos de nuevo para contestar a las millones de misivas que, día tras día, van llenando mi fiel buzón desde todas las partes del planeta..., (ejem, ejem). Resumiendo, nos encontramos en el correo, la sección que, gracias a vuestras preguntas, consejos, colaboraciones y reflexiones metafísicas, hacéis posible; asimismo, tras el Correo incluimos un Ranking, que si bien no esta confeccionado con muchos datos, (debido a lo apresurado de este número), esperemos que pueda reflejar vuestras opiniones, (de todas maneras, esperamos enriquecerlo en futuras entregas). Sin más preámbulos comenzamos con:

Laura Isabel Bartolomé -Arual-, de Castellón. Me alegra que te gustase el ya lejano número 2 del fanzine Animanga y su portada a color, (nos encanta que nos hagan la pelota). La verdad es que estoy de acuerdo contigo en que el cómic que publicábamos en números anteriores de dicho fanzine ("X-Ranger" , para más señas) es bastante simplón, y una de las razones por la que dejamos de publicarlo fue esa. De todas maneras doy fe de que nuestro compañero ha mejorado mucho su estilo desde aquel "X-Ranger".

Como habrás podido observar, en este número aparece publicado de un modo extraordinario el comic "El despertar". Hoy por hoy no podemos publicar el manga "Two" que nos envías, un cómic, en mi opinión, con un estilo muy bueno, porque, de momento, hemos decidido aparcar el tema de publicar mangas.

Continúa enviándonos más muestras de tu trabajo, siempre es reconfortante ver obras manga de autores españoles (además, y según rumores que he oído, es posible que en un futuro no muy lejano haya alguna buena noticia para todos estos dibujantes).Y enhorabuena por llegar a finalista del Segundo Concurso Manga de Norma.

Iván y Jaime Moreno, de Castellón. Gracias por enviarnos vuestro cómic conjunto "Another Bundie", En lo referente a la publicación de mangas, os remito a la carta de Arual.

Roberto Fernández Andreu, de Madrid. Efectivamente Dragon Ball continúa (cuántas veces tendré que repetirlo) en forma de serie animada. Y sí, Toriyama se ha tomado algo así como un año sabático que está dedicando a hacer pequeñas cosas y, sobretodo, descansar. Sobre qué mangas "desconocidos" me gustaría ver publicados, pues la verdad es que hay un buen montón de grandes comics japoneses que desconocemos que superan de lejos muchas de las cosas publicadas en nuestro país en estos últimos años.

James Taylor, de Inglaterra. Nos cuenta (en riguroso inglés) que sus mangas favoritos son Lone Wolf Cub, Baoh, Appleseed, Ranma 1/2, Ah! My Goddes, Alita y Dirty Pair. Coincido básicamente con tus gustos, execptuando Dirty Pair, el cual no es uno de mis preferidos. Además, James nos envia el número uno de su fanzine British manga, el cual está íntegramente dedicado a contener pequeños mangas realizados por otakus ingleses (vemos que el fanzine sobre manga y anime es un fenómeno común en gran número de países) y ,aunque se nota que está hecho con pocos medios, es bastante interesante.

Hasta aquí ha dado de sí esta entrega del correo, para el cual espero que me escribais contando todo tipo de sugerencias, ideas y demás.

Carlos Fernández

Bueno, tras ésto os ofrecemos el Ranking donde, esperamos, se reflejen vuestras opiniones. Muchas gracias a todos aquellos que me han ayudado a elaborarlo y a los que todavía no lo han hecho, coged lápiz y papel y enviadnos vuestras preferéncias.

SHOGATSU
-Correo-
C/ Marqués de la Ensenada, 42, 2º F
12003 Castellón

MEJOR MANGA	MEJOR PERSONAJE MASCULINO	MEJOR PERSONAJE FEMENINO	MEJOR AUTOR JAPONÉS	MEJOR SERIE DE ANIMACIÓN	MEJOR OAV	MEJOR FANZINE/ REVISTA
VIDEO GIRL AI	GOKUH	AI AMANO	AKIRA TORIYAMA	RECORD OF LODOSS WAR	AH! MY GODDES	OTAKU
VERSION 1	RYO SAEBA	MADOKA	MASAKAZU KATSURA	KIMAGURE ORANGE ROAD	PORCO ROSSO	NEKO
GANMA	YOTA	MOEMI	IZUMI MATSUMOTO	SAILOR MOON	TENCHI MUYO	KAME
CITY HUNTER	VEGETA	PAI/ SIZUKA	KATSUHIRO OTOMO	CITY HUNTER	PATLABOR II	—
KIMAGURE ORANGE ROAD	KOSUKE	AKANE	RUMIKO TAKAHASHI	RANMA 1/2	MI VECINO TOTORO	—

OFERTAS SUGATSU

MANGAS

De Akira Toriyama:
Dragon Ball Z (B/N) nºs: 40 y 42 a 750 pts c/u.
Dragon Ball.Animes (color) nºs: 8,9,10,12 y 14 a 1200 pts c/u.
Dr Slump (color) nºs: 1,2,3,4 y 5 a 1200 pts

De Yuzo Takada:
3X3 Eyes nºs: 17,18,19,20 (B/N) a 1100 pts c/u.
Blue Seed (color) nºs 3 y 4 a 1200 pts c/u.

De K. Fujishima:
Ah! My Goddes (B/N) nºs: 11 y 12 a 1000 c/u.
Ah! My Goddes (color) nº: 4 a 1200 pts c/u.

De Masami Kurumada:
B'T 2 (B/N) a 1000 pts
Saint Seiya (color) a 1200 pts

De K. Hajiwara:
Bastard (B/N) nº 16

De R.Shiina:
Dark Angel (B/N) nº3

De Sanja/Inada:
Dragon Quest (Fly) (B/N) nºs: 18, 19, 25 y 28 a 750 pts c/u.
Dragon Quest Loto (B/N) nºs: 10,12 y 14 a 750 pts c/u.

De Takasi Siina:
G.S. Bijin (B/N) nºs: 14,15,16,17 y 18 a 750 pts c/u.
Ghost Swepper Bijin (color) nº1 a 1200 pts

De Kenichi Sonoda:
Gun Smith Cat (B/N) nº 5

De H. Araki:
Jo Jo's Bizarre (B/N) nºs: 38,40,41 y 42 a 1000 pts c/u.

De M. Adachi:
H2 (B/N) nºs: 10,12,13 y 14 a 1000 pts c/u.

De H. Mikimoto:
Macross 7 Trash (B/N) a 750 pts

De K. Kiriyama:
Ninku (B/N) nº 8 a 1000 pts

De Yuuki Masami:
Pat Labor (B/N) nºs: 20 y 22 a 1000 pts c/u.
Pat Labor Wide1(B/N) a 1500 pts

De K. Fujita:
Ushio No Tora (B/N) nºs: 23 y 24 a 750 pts c/u.

De Tsukasa Hojo:
Rash 2 (B/N) a 750 pts

De Rumiko Takahashi:
Ranma 1/2 (B/N) nºs: 32, 33, 34 a 750 pts c/u.

De Mokona Apapa:
Rg Veda (B/N) nº 9 a 1100 pts

De N.Watsuki:
Rurouni Kenshin (B/N) nº6 a 750 pts

De Naoko Takeuchi:
Sailor Moon (B/N) nºs: 8,9 y 10 a 750 pts c/u.
Sailor Moon S (B/N) a 1000 pts

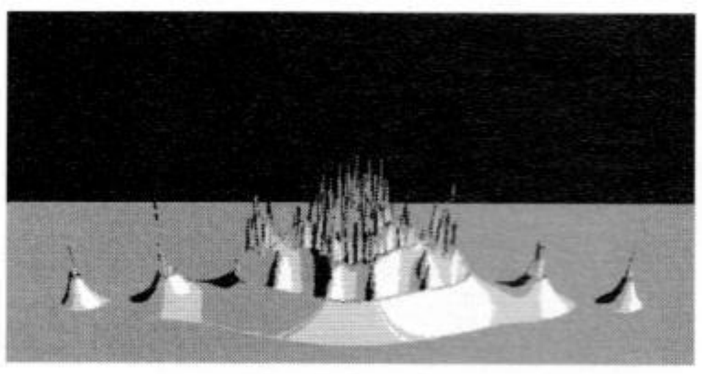
De Takehiko Inoue:
Slam Dunk (B/N) nºs: 16,20,21,22 y 23 a 750 pts c/u.
Slam Dunk (color) a 1200 pts

De Rei Nakahara:
Tekkaman Blade II (B/N) a 1500 pts

De Kuroiwa/Tani:
Zenki (B/N) nºs: 1,5,6 y 7 a 750 pts c/u.

De Y. Togashi:
Yu Yu Hakusho (color) a 1200 pts

De Hayao Miyazaki:
Mimi wo Sumseba (color) a 1200 pts



CALENDARIOS 1996

Dragon Ball (Pared/7p): 1500
Dragon Ball (CD/13p): 950
Dragon Ball (Mini): 850
Sailor Moon (Pared/13p): 1500
Magic Knight R.(ParedA):1500
Ranma 1/2 (Pared):1500
3X3 Eyes (Mesa/56cards):3500
Tenchi Myuo (Pared/7p):1500
Macross 7 (Póster): 450
You'reUnderArres(Póster):450

DIRIGE TUS PEDIDOS A:
ANCUDIS, S.L.
Apartado Postal nº 2
08310-ARGENTONA

NOVEDADES JAPAN

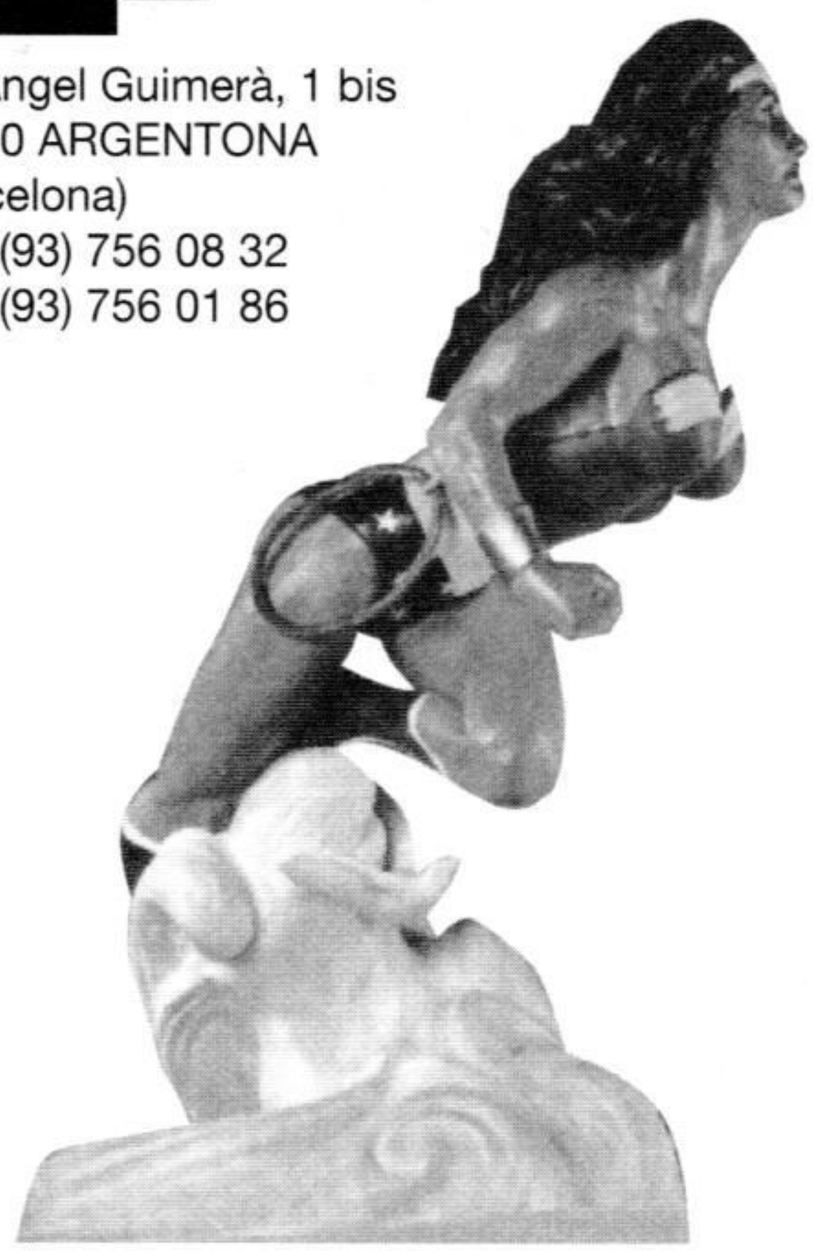
TITULO	AUTOR/EDIT	TEMA	RECOM.	YENS
Young Kiss #32	Amatoria	Erótico	*****	750
Cherry Moon Super #7	Outo	Erótico	*****	950
Comic Indeep #10	Outo	Erótico	***	950
Tenti Muyo Film Book	Okuda	Acción/Humor	****	980
Peach Club #3	Kubo	Erótico	****	850
Rock Man X 2#3	Iwamoto	Acción	***	400
Ah My Goddess #13	Fujishima	Acción/Humor	*****	470
Slam Dunk #28	Inoue	Basquet/Acción	*****	400
Ruruoh Ni Kenshin #10	Watuki	Samurai/Acción	****	400
Shadow Lady #2	Katura	Acción	****	400
Zenki #10	Tani	Acción	***	400
Kirara #5	Toshiki	Fantástico	****	520
K.Orange Road Anime #1	Matsumoto	Romántico	*****	1000
Saint Saiya Anime #6	Karumada	Mitología	*****	1000
Gundam W Anthology #	Movic	Ficción/Acción	***	880
Rai #13	Manabe	Acción	***	980
El Hazard Film Anime #2	Take	Acción	***	1300
Bakuteru Sexy Hunter	B-Club	Erótico	***	880
Ice Cream Boy #6	Shubelle	Erótico	****	880
New Nozoki-Ya #6	Yamamoto	Erótico	***	500
Ranma 1/2 #37	Takahasi	Acción	*****	400
H2 #16	Adachi	Beisbol	*****	400
Rg Veda #10	Clamp	Fantasía	*****	490

NOTA: La recomendación que se indica corresponde al interés del Manga (personajes, historia y tema) que tiene entre el público japonés y debe tomarse sólo como referencia.

ANCUDIS, S.L.

IMPORTACION
Y
DISTRIBUCION

C/. Angel Guimerà, 1 bis
08310 ARGENTONA
(Barcelona)
Tel. (93) 756 08 32
Fax. (93) 756 01 86



UNA ANTOLOGIA IMPRESCINDIBLE

Es un rasgo endémico del ser humano el deseo-necesidad de pertenecer a un grupo o asociación exclusivista, el ser partícipe de secretos revelados sólo a una selecta minoría. Existen complejos factores psicológicos que explican como positivo este hecho: un reforzamiento de la personalidad y la creencia en un conjunto de valores compartidos. Pero las doce extraordinarias narraciones de este libro van más allá de la mera autoafirmación personal: desde la ubicación física del alma a un misterioso complot mágico para asesinar al rey Carlos de Borbón; pasando por conversaciones entre difuntos.

SUMARIO

Prólogo
Claudio Landete

Código de acceso
Domingo Santos

El IV Reich
Albert Calls

Pecado Mortal
David Macià

El dueño de sus días
Sílvia Tarragó

Los arrepentidos
Antonio Larrosa

Una sombra y un sueño
Jorge Carrión

Más allá del límite
Marta Abelló

Confidencias
Dolores Anaya

La raza perdida
H. G. Daniels

Leitmotiv
Mariarita Pennington-Evans

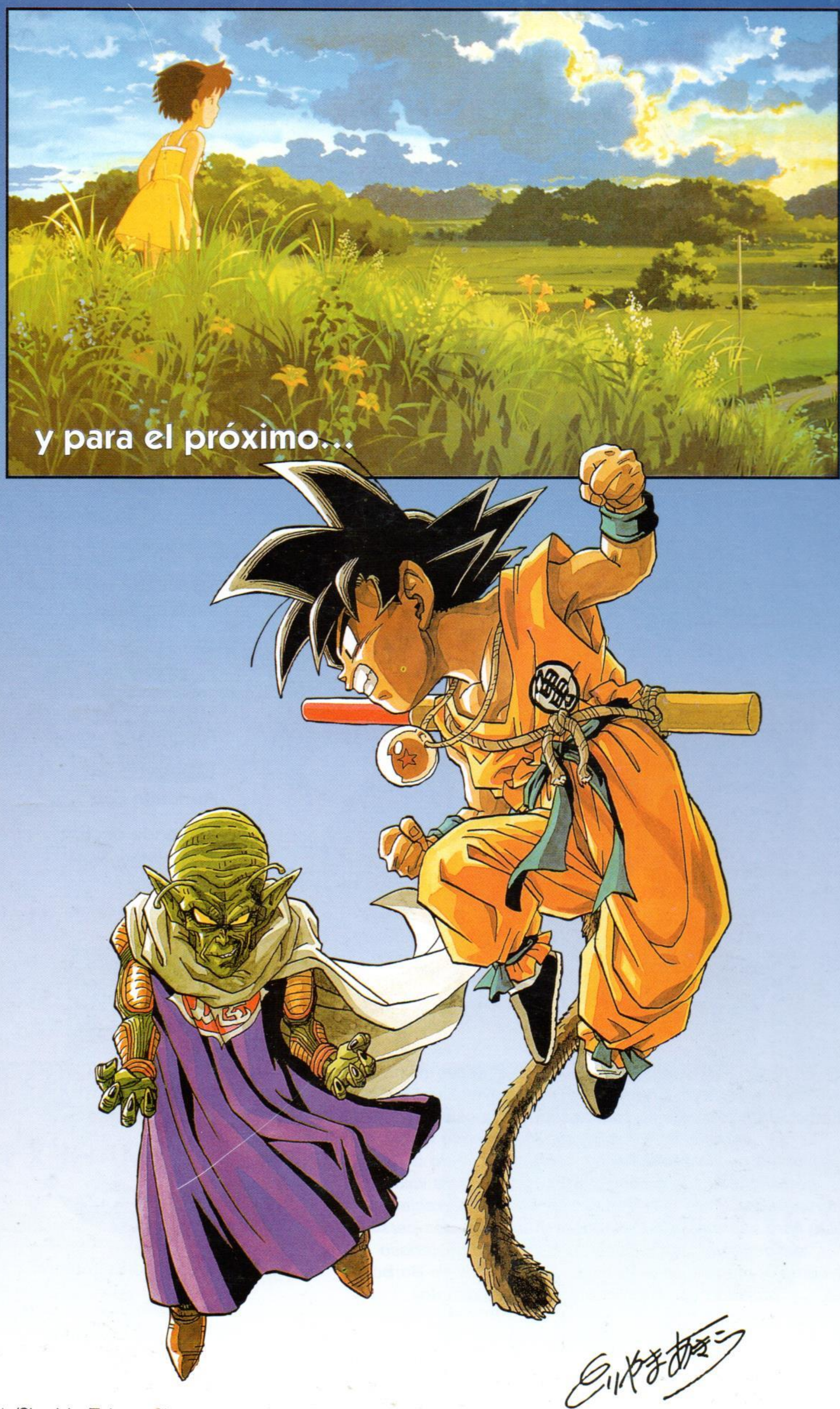
El círculo roto
Armando Boix

La senda oscura
Javier Mayugo

Edita:

Servicios Editoriales

Carrer Gran, 78
08310 ARGENTONA (Barcelona)
Tel. 34 (3) 797 24 90
Fax. 34 (3) 756 01 86



copyrights/Shueisha/Tokuma Shoten